100 Páginas

Tem dois PS2 esperando por você. Mande uma frase ou desenho criativo e concorra

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 84

Nº 84 • Ano 7 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Janeiro 2006

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

# PlayStation

Dicas & Truques para

www.europanet.com.br

# 1203 DICAS & TRUQUES

## Especial de Férias

## 4 Detonados PS2

**1 Castlevania: Curse of Darkness**
Roteiro com mapas dos IDs e habilidades especiais

**2 Os Incríveis 2**
Vença os chefes e melhore seus poderes

**3 007: From Russia with Love**
Ganhe todos os Awards e libere as fases bônus

**4 True Crime 2**
Finalize as missões do modo história

## GameShark Turbinado

Use códigos de Action Replay, Code Breaker e Xploder no GameShark ou vice-versa

## Prince of Persia PS2 The two thrones

Encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos do jogo

## Novidades PS3

Lair PS3
Warhawk PS3

## Reviews

Sonic Shadow PS2
Aeon Flux PS2
The Matrix: Path of Neo PS2
Need for Speed Most Wanted PSP
Prince of Persia Revelations PSP

LE POSTICHE
Fica ótima em você.
SUPER VOLTA ÀS AULAS LE POSTICHE
MOCHILA
R$ 59,90
PAGUE EM 6X* VISA
R$ 139,90
R$ 89,90
R$ 109,90
0800 0142828
www.lepostiche.com.br
EugenioDDB

PlayStation

Janeiro/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz
**Diretor Editorial:** Roberto Araújo
**Redação**
**Redator-chefe:** Luiz Siqueira
**Editor:** Leandro Calçada
**Editor-executivo:** Julio Wecchi
**Redatores:** Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Nelson Alves Jr. e Leandro Rodrigues
**Chefe de Arte:** Welby Dantas
**Edição de Arte:** Caio Martinelli, Erick Melo, Izabel Donaire, Gerson Tung, José Júnior e Vanessa Marques
**Revisão de Texto:** Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb.10.766
**Colaboraram nesta edição:** Bruno Ramalho, Aida Lima e Makotron

**Euroimagem:** Valerio Romahn
**Internet:** Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

**Diretor Operacional:** Abilio P. Cunha
**Propaganda:** Letícia Nunes
**Publicidade – São Paulo**
**Gerentes de Negócios:** Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
**Executivos de Negócios:** Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
**Coordenador de Diretos e Classificados:** Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
**Contatos:** Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
**E-mail:** publicidade@europanet.com.br
**Publicidade – Outras Praças**
**Brasília:** (0xx61) 326-0205 – New Business
**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3176 – Semente
**Santa Catarina:** (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
**Publicidade – EUA e Canadá**
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção:** João Alexandre, Ezio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
**Atendimento Pessoa Jurídica:**
Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marilia Ribeiro
**Atendimento ao Leitor e Assinaturas:**
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez, Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
**Administração:** Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

**Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.** (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
**Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa**
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
**Pela Internet** www.europanet.com.br
**E-mail** atendimento@europanet.com.br

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil**
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
**Impressão:** Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER**
**Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

# À galera

É realmente fantástico, encantador, maravilhoso e digno do mais fabuloso monte de outros adjetivos conferir as vendas da sua **Dicas & Truques para PlayStation**. Líder disparada em todo o segmento das revistas de videogame, ela não deixa para ninguém. Sei que alguns se rasgam por dentro de despeito, mas não adianta, os números não mentem. Deixam claro que você, prezado leitor, gosta mesmo é da **Dicas & Truques para PlayStation**. Por seu apreço, nosso mais solene e respeitoso muito obrigado.

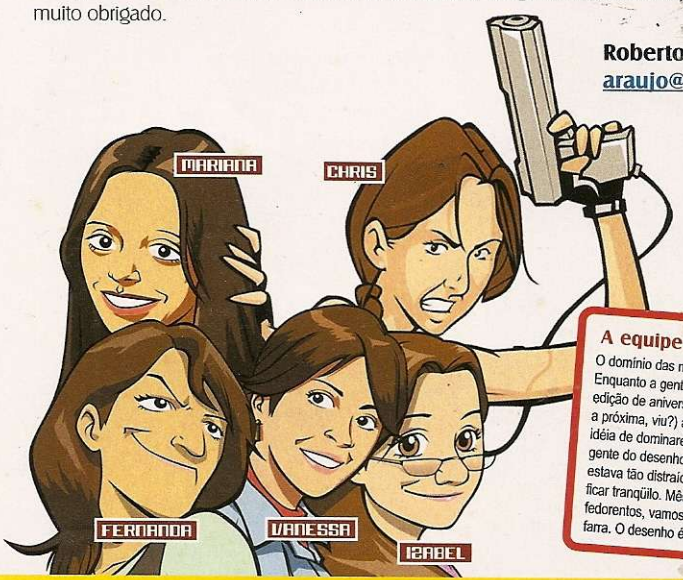
Esse respeito se traduz em nossa procura por falar sempre dos jogos mais bacanas. Na edição anterior, a nº 83, que tanta alegria nos deu nas vendas, não tinha nenhum, mas nenhum mesmo daqueles jogos que chamamos de porcos. O Leandro jura isso de pés juntos, com a mesma seriedade com que relata que esta edição que você tem em mãos, por outro lado, tem dois jogos com um jeitão suíno de ser. Mas isso, conforme você sabe, está lá com a classificação bem nítida. Até porque a questão sempre gera polêmicas. Como está envolvido o gosto pessoal, interesse pelo gênero e habilidade, entre outros pontos, pode ser que você, prezado e querido leitor, adore o jogo em que metemos o pau.

Profissionais com caráter têm sempre opiniões afirmativas, mesmo sabendo que podem entrar em polêmicas. Nós aqui sabemos disso e preferimos assumir o risco de publicar o que pensamos e sentimos. Os profissionais que fazem parte da redação são o que há de melhor, com competência para mostrar não só nos jogos, mas também no jornalismo, já que não basta saber jogar. É preciso saber comunicar com clareza todas as dicas e truques que compõem a sua **PlayStation.**

O mais novo fera que contratamos é o Trivella. Não conhece ainda? Pois pode prestar atenção. O Trivella conheço de outros carnavais. Para ser mais exato, desde o início dos anos 80, quando eu editava a falecida revista *VideoGame* e ele trabalhava na Nintendo do Brasil. O Trivella tem tanta experiência que já entrou como o tiozinho da equipe, falando por trás do cavanhaque denso e do alto de seus 35 anos. Claro que nem todos esses anos foram passados na frente de um videogame, já que bebês não jogam, mas foi o único período em que ele não tinha um controle nas mãos.

Profissionalismo e muita experiência. É este o material que todos os membros da equipe da **Dicas & Truques para PlayStation** usam para fazer a sua revista. Uma revista que existe para deixar você, prezado leitor, cada vez mais feliz com a gente, e a gente feliz com a sua preferência. De novo, muito obrigado.

**Roberto Araújo**
araujo@europanet.com.br




**A equipe da Dicas & Truques**

O domínio das meninas continua aqui na redação. Enquanto a gente já está ralando para preparar a edição de aniversário da sua **Dicas & Truques** (é a próxima, viu?) as gatas da equipe gostaram da idéia de dominarem essa página e expulsaram a gente do desenho de novo. Sabe como é. A gente estava tão distraído jogando *Prince 3*... Mas pode ficar tranqüilo. Mês que vem nós, os cuecas fedorentos, vamos nos rebelar e acabar com essa farra. O desenho é nosso!

**Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!**

EDITORA EUROPA
**CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121**
**CEP 05510-900 – São Paulo – SP**
**Fax: (0xx11) 3819-0538**

**Redação**
**Fone (0xx11) 3038-5086**
**Fax (0xx11) 3819-0538**
**e-mail:** playstation@europanet.com.br

**Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),**
**0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583**
**Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h**
**e-mail:** atendimento@europanet.com.br

**Publicidade**
**Fone (0xx11) 3038-5098**
**Fax (0xx11) 3819-0538**
**e-mail:** publicidade@europanet.com.br

**Para entrar em contato com a Editora Europa**
**Fones: (11) 3038-5050**
São Paulo – SP
**ou 0800 557667**
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
**www.europanet.com.br**

# ÍNDICE


**CAPA**

Prince of Persia 3:
The Two Thrones (PS2) ..... 36

**GERAL**

Acessórios ..... 80
Cartas ..... 8
Garota PlayStation ..... 50
Promoção ..... 6
News Station ..... 10
Superteste ..... 78
Reset ..... 90

Foto: Valerio Romahn


**PREVIEWS (PS3)**

Lair ..... 17
Warhawk ..... 16

**PREVIEWS (PS2)**

24: The Game ..... 18
Sonic Riders ..... 20
Tales of Legendia ..... 18

**PREVIEWS (PSP)**

Mega Man Maverick Hunter X ..... 20
Tomb Raider: Legend ..... 20

**REVIEWS (PS2)**

50 Cent: Bulletproof ..... 24
Aeon Flux ..... 28
American Chopper 2 ..... 30
Flow: Urban Dance Uprising ..... 26
Gauntlet: Seven Sorrows ..... 28
Matrix: Path of Neo, The ..... 26
Pac-Man World 3 ..... 24
Shadow the Hedgehog ..... 22
Wild Arms: Alter Code F ..... 30
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006 ..... 23

**REVIEWS (PSP)**

Harry Potter and the Goblet of Fire ..... 34
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 ..... 34
Prince of Persia: Revelations ..... 32

**DETONADOS & CIA**

007: From Russia with Love (PS2) ..... 68
Castlevania: Curse of Darkness (PS2) ..... 54
Incredibles: Rise of the
Underminer, The (PS2) ..... 74
Prince of Persia 3:
The Two Thrones (PS2) ..... 36
True Crime: New York City (PS2) ..... 62

**DICAS (PS1)**

Battle Tanx: Global Assault ..... 82
Fatal Fury: Wild Ambition ..... 82
Gex 3: Deep Cover Gecko ..... 82
Mike Tyson Boxing ..... 83

**DICAS (PS2)**

Battlefield 2: Modern Combat ..... 82
Crash Tag Team Racing ..... 82
Harry Potter and the Goblet of Fire ..... 83
King Kong, Peter Jackson's ..... 83
Need for Speed Most Wanted ..... 83
Ratchet: Deadlocked ..... 84
Shrek Superslam ..... 84
Sims 2, The ..... 84
Spartan: Total Warrior ..... 84
SSX On Tour ..... 84
Tak 2: The Staff of Dreams ..... 85
Warriors, The ..... 85

**DICAS (PSP)**

Crash Tag Team Racing ..... 82
GTA: Liberty City Stories ..... 82
Infected ..... 83

**GAMESHARK (PS2)**

007: From Russia with Love ..... 88
Battlefield 2: Modern Combat ..... 88
Brothers in Arms: Earned in Blood ..... 88
Call of Duty 2: Big Red One ..... 88
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi ..... 88
Harry Potter and the Goblet of Fire ..... 88
Incredibles: Rise of the
Underminer, The ..... 89
Madagascar ..... 89
Matrix: Path of Neo, The ..... 89
Need for Speed: Most
Wanted Black Edition ..... 89
Shadow the Hedgehog ..... 89
Soul Calibur 3 ..... 89
Star Wars Battlefront 2 ..... 89

Mais de 2.300 lojas
esperando por você.
0800 41 3011
Confiança a loja virtual
www.boticario.com

# Para quem pratica esportes radicais como surfar, andar de skate e ficar com a namorada do amigo.

Xtreme do Boticário, o perfume para quem tem atitude. E aí, vai encarar?

O Boticário

VOCÊ PODE SER O QUE QUISER

# DUPLA PERSONALIDADE

## PROMOÇÃO ANTERIOR

### PROMOÇÃO EXPLOSIVA

A promoção da edição 82 da **Dicas & Truques** teve a participação de 1.536 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando como acabaria com o terrorismo se fosse um soldado de *SOCOM 3*, do PS2. Já a Promoção 2 premiou um desenho mostrando os malucos da redação da **Dicas & Truques** na pele dos soldados de *SOCOM 3*. A frase e o desenho mais criativos e bem humorados foram premiados com um PS2. Agora, confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos felizardos.

#### FRASE

**Como você acabaria com o terrorismo se fosse um soldado de SOCOM 3?**

**Gustavo Costa de Oliveira**
**Volta Redonda/RJ**
**Frase:** "Afogaria os terroristas no rio de cupons enviados para a promoção."
**Prêmio:** um PS2

#### DESENHO

**Francisco das Chagas**
**Lima Catunda**
**Fortaleza/CE**
**Prêmio:** um PS2

## PROMOÇÃO 1: FRASE

**Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando o que você faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo do jogo *Prince of Persia*, do PS2. A frase mais divertida ganha um PS2. Não há limite de idade para participar do concurso.**

## PROMOÇÃO 2: DESENHO

**Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre uma batalha entre a equipe da Dicas & Truques para PlayStation e os seus clones do mal. O trabalho mais engraçado será premiado com um PlayStation 2. Não há limite de idade para participar.**

Os ganhadores levam um PS2

## LEIA O REGULAMENTO

**1** - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP – CEP: 05510-900.**

**2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de fevereiro de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

**3** - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras contando o que você faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo do jogo *Prince of Persia*, do PS2.

**4** - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre uma batalha entre a equipe da **Dicas & Truques para PlayStation** e os seus clones do mal.

**5** - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.

**6** - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

**7** - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

**8** - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

**9** - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.

**10** - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 86, que estará nas bancas no dia 5 de março de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de maio de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**

**11** - Os prêmios referem-se a um console PlayStation 2 e um jogo original (também do PS2). O game será escolhido pela redação da **Dicas & Truques.**

**12** - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

**13** - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

**Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.**

---

**Promoção D&T**

Marque com um **X** a promoção desejada:

**Promoção 1** ☐ **Promoção 2** ☐

Envie o cupom até 5 de Fevereiro de 2006.

Nome: ______________________ Idade: ______

Endereço: ______________________

______________________ Cidade: ______________ Estado: ______

CEP: ______________ Fone: ( ) ______________

E-mail: ______________ **Jogo Preferido**: ______________

**O que você faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo? (até 11 palavras)**

______________________

______________________

______________________

# PORÃO GAMES

## TELEVENDAS:
## (15) 3285-1919
## (15) 3285-2525
## (15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

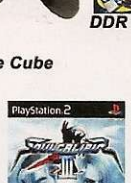
## Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

## Vídeo-Games:

PSP · Frantix · GTA · Marvel Nemesis · MediEvil · Nintendo DS · Castlevania · Nintendogs · The Sims 2

X-Box · Burnout Revenge · Far Cry Instincts · Mortal Kombat Shaolin Monks · Ninja Gaiden Black · Game Cube · DDR Mario Mix · FIFA Soccer 06 · Fire Emblem · Pokemon XD

Play Station 2 · Harry Potter and the Goblet of Fire · Ratchet Deadlocked · Resident Evil 4 · SOCOM 3 · Soul Calibur 3 · Tony Hawks American Wasteland · Ultimate Spider-Man · Urban Reign



## Informática:

Coolers Processadores · Fontes · Gabinetes · Mouses Ópticos · Placas de Vídeos · PC's Porão Games · Teclados · Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes · Grelhas · Headfones · Joysticks · Mídias CD's & DVD's · Neon · Webcam

## novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD · ASUS · ATI · COOLER MASTER · hp · THE LEADERSHIP GROUP · LG · MSI · intel inside · PHILIPS · SAMSUNG · Seagate · SONY

VIDEO-GAMES: PSP · NINTENDO DS · N-GAGE NOKIA · XBOX · GAMECUBE · PSP · GAME BOY ADVANCE SP · PlayStation

Aparelhos fotográficos sem os Jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês

# Fala, galera!

**Quer desabafar? Reclamar? Pedir dica para algum jogo que só você conhece? Pode chegar com tudo e tacar o pé em cima da mesa. Este espaço é seu**

## EU QUERO ENTRAR NESSA

Venho por meio desta mensagem solicitar uma informação: quais são as providências a tomar para participar da equipe de detonados desta revista? Desde já, agradeço a atenção.
**Fábio da Silva Santana**
**São Paulo - SP**

O procedimento é simples, Fábio. No quarto crescente da Lua, escreva o nome do local onde você quer trabalhar (no caso, "Equipe de Detonados da **Dicas & Truques para PlayStation**") em um pedaço de papel branco. Por cima disso que você já escreveu, escreva o seu nome completo. Coloque o papel em um copo de vidro que nunca foi usado e despeje por cima dele camadas alternadas de açúcar branco, mascavo, cristal, rapadura ralada, mel e melado. Segure o copo com a mão esquerda e diga em voz alta: "Assim como o mel adoça, estou adoçando vocês para abrir meus caminhos profissionais!". Tampe o copo com a mão direita e diga: "Assim como vocês estão melados e doces, nossas auras estão abertas e harmonizadas, para que minha necessidade de trabalho seja plenamente atendida. Obrigado, obrigado, obrigado!". Por fim, coloque o copo num lugar bem alto em sua casa. Se dentro de um mês a simpatia não surtir efeito, o jeito é descobrir os lugares onde a gente se reúne para almoçar e bancar o lanche da galera.

## FATAL DELAY

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizar o trabalho que vocês estão fazendo, pois a revista é totalmente completa, cheia de conteúdo e tira muitas dúvidas sobre os jogos existentes e aqueles que ainda estão no forno. Mas tenho uma pergunta: por que a edição nº 80 chegou tão atrasada e foi retirada tão rápido das bancas, nem me dando tempo de comprar? Fiquei sabendo que nela havia o detonado do *Fatal Frame 3* e quase enlouqueci, pois sou vidrado na saga. Ando viajando muito por causa do trabalho, mas gostaria de comprar a revista. Desejos a todos vocês que fazem a **Dicas & Truques para PlayStation** todo o sucesso merecido e que a revista continue sempre assim.

**José Roberto da Silva Viana**
**João Pessoa - PB**

O Brasil é muito grande, Zé Roberto. Como a distribuição da **Dicas & Truques** atinge o País inteiro, é normal que às vezes uma banca receba seu lote antes que outra. Mas fique sossegado que os atrasos com nossa revista são raros. Quanto à questão da rápida retirada, o que acontece é o seguinte: cada edição permanece 30 dias em banca, ou, dependendo do jornaleiro, até a chegada do próximo número, sendo que alguns até aumentam esse período. Só que quando uma edição faz muito sucesso, como foi o caso da nº 80, ela se esgota. Pelo visto você não é o único paraibano fanático por *Fatal Frame*. O jeito agora é comprar a edição que você perdeu por telefone ou pelo site www.europanet.com.br. Ou então aproveite que você está sempre viajando a trabalho e dê uma conferida nas bancas de outras cidades. Vai que você dá sorte.

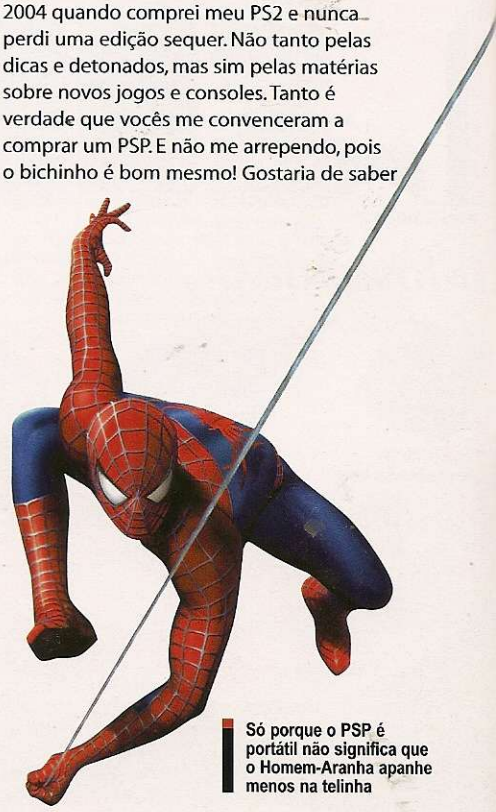
## SÓ TERMINA QUANDO ACABA

Gostaria de saber se as revistas do site marcadas com a etiqueta "Esgotado" vão ser colocadas novamente à venda.
**Leonardo**
**Salvador - BA**

Queremos sempre que nossas revistas se esgotem, Léo, e quando isso acontece, nos sentimos incentivados a fazer melhor da próxima vez. Por isso, dificilmente você verá de novo nas bancas uma revista que já se esgotou. Pode acontecer de republicarmos um detonado que saiu em alguma edição esgotada. Mas isso só rola se a galera pedir muito por carta ou e-mail, como foi o caso de *Tomb Raider 2*, do PS1, que saiu pela primeira vez na edição nº 32 e que voltou numa versão melhorada na **D&T** nº 83. Mas aproveitando o nome da revista, vamos ensinar uma dica pra você. Quando vir a palavra "Esgotado" ao lado de alguma publicação no noso site, não se dê por vencido: faça como um verdadeiro gamer e insista até conseguir seu objetivo. Às vezes, a revista aparece como esgotada, mas ainda temos alguns exemplares dando sopa em nosso estoque. Entre em contato pelo telefone (0xx11) 3038-5050 e tente a sorte.

## PSP É O QUE LIGA

Comecei a colecionar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** em outubro de 2004 quando comprei meu PS2 e nunca perdi uma edição sequer. Não tanto pelas dicas e detonados, mas sim pelas matérias sobre novos jogos e consoles. Tanto é verdade que vocês me convenceram a comprar um PSP. E não me arrependo, pois o bichinho é bom mesmo! Gostaria de saber



Só porque o PSP é portátil não significa que o Homem-Aranha apanhe menos na telinha

**Entre em contato!**
Mande a sua dúvida para:
**Fala, Galera!**
**Endereço: Rua M.M.D.C.,121 – Butantã**
**São Paulo/SP – 05510-021**
**E-mail:** playstation@europanet.com.br
**FAX:** (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção

se existem truques para os jogos *Spider Man 2* e *Coded Arms*, ambos para o portátil do Sony, e também que vocês ampliassem o espaço para assuntos relacionados ao PSP.
**Aubim de Souza**
**Sete Barras - SP**

Quanto ao destaque maior para o PSP, Aubim, é melhor aguardar o ritmo natural das coisas. O PSP vem crescendo em popularidade a cada dia, e pode crer que isso vai acabar se refletindo em nossa revista. Já sobre as dicas que você pediu, para *Coded Arms* só existe um truque para recarregar mais rápido. Aperte o botão de recarregar e troque imediatamente para outra arma, voltando para a arma original logo em seguida. *Spider Man 2*, por outro lado tem algumas senhas salvadoras. Anote aí: WARPULON (libera todas as fases), MYHERO (todos os movimentos), POPPYCORN (todos os filmes), NERGETS (energia infinita) e, por fim, FILLMEUP (teia infinita).

## ALTERNATIVO?

Gostaria de saber se é verdade que possuindo um Memory Stick de 1 GB para o PSP eu posso gravar e jogar diversos games que já estão sendo vendidos no mercado alternativo em DVDs de coletâneas por cerca de R$ 60,00 cada.
**Mônica Bockor**
**Sete Barras - SP**

Isso é possível, sim. Mas tenha em mente que não há garantia para esse tipo de produto que você vai adquirir e copiar. É melhor permanecer na legalidade do que ter dores de cabeça no futuro. Outra coisa que você precisa saber: para rodar jogos piratas é preciso que a versão de sistema do seu PSP seja no máximo a 1.50, e jogos mais novos, como *GTA: Liberty City Stories* e *SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo* só rodam se o software do portátil for atualizado para a versão 2.0.

## WRITING ELEVEN

Quero participar das promoções da **Dicas & Truques para PlayStation** mandando minhas frases, mas tenho uma dúvida. São, no máximo, onze palavras, mas artigos como "o, a, os, as" contam como palavras ou não?
**Mauricio F. Santos**
**São Paulo - SP**

Contam sim, Maurício. Tudo o que não for pontuação é caracterizado como palavra. Portanto, não desperdice seu espaço já limitado e solte sua criatividade!

## CAVALEIRO PERDIDO

Vi que na edição nº 79 foi publicado um detonado do jogo *Cavaleiros do Zodíaco*. Para qual console esse jogo foi fabricado? PlayStation 1 ou 2? E qual é o nome do jogo nas lojas? É *Cavaleiros do Zodíaco* mesmo ou ele tem algum outro nome em inglês? Respondam, por favor!
**Rafael Ferreira Silva**
**Barueri - SP**

Não comprou a revista, né malandrão? Se tivesse comprado, teria aberto na página 54 e visto que o jogo é para PlayStation 2 e seu nome completo é *Saint Seiya: Chapter Sanctuary*. Será que você vai comprar esta edição para ver seu nome na seção de cartas ou vai esperar mais uma vez até que algum amigo apareça para contar a novidade?

## O GORDO E O MAGRO

Eu tinha um Play 2 robusto e vendi para comprar o Play 2 Slim. Mas meus colegas estão falando que a versão menor do console é ruim. O que devo fazer?
**Sebastião Carlos Veiga**
**Via fax**

Parar de dar trela a seus colegas e decidir o que é melhor para você é o melhor conselho que a gente pode dar, Sebastião. Os dois modelos têm prós e contras: o PS2 Slim tem a óbvia vantagem de ser menor, além de vir com modem integrado e receptor de sinais de controle remoto. Em contrapartida, o Play 2 grandão esquenta menos e pode ser conectado a um HD interno. Sacou a diferença? Agora que você já sabe o que cada um tem de bom e de ruim, é só ir dar uma aula para os seus amigos.

**PS2 grandão, agora, só usado. Desde o final de 2004, a Sony só tem fabricado a versão Slim**

## DEX 2

Olá, pessoal da **Dicas & Truques para Playstation**! Gostaria de saber se existe algum aparelho do tipo Dex Drive para PS2 para descarregar jogos para o computador? Valeu pela ajuda e parabéns a todos pelo ótimo trabalho.
**Gilson Baldo**
**Sorocaba - SP**

Na verdade, Gilson, o Dex Drive não descarrega jogos para o computador; ele simplesmente transfere saves de um memory card para o HD de um PC. O aparelho da Interact fez bastante sucesso quando foi lançado para PS1, por isso até nós nos perguntamos por que a empresa não lançou uma versão para PS2. Só nos resta lamentar.

NEWS STATION

GANHOU VIDA

**Electronic Arts:** Enquanto muitas produtoras de games estão fechando as portas ou sendo vendidas, a Electronic Arts parece mais forte do que nunca. A produtora acabou de abrir um novo estúdio em Cingapura, cujos objetivos são apenas desenvolver games online e trabalhar em localizações para a região asiática. Por enquanto, há 20 funcionários atuando no escritório.

por Nelson Alves Jr.

# Mais sobre Resident Evil 5

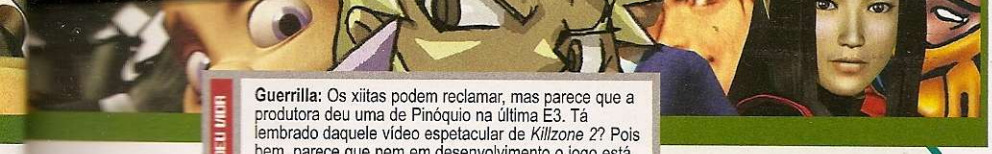
***Capcom revela que o novo episódio da série terá elementos online e lançamento simultâneo para o PlayStation 3 e o Xbox 360***

Keiji Inafune, responsável pela divisão de desenvolvimento e pesquisa da Capcom, concedeu uma entrevista à revista japonesa *Dorimaga* dizendo que *Resident Evil 5* deve ser lançado ao mesmo tempo para Xbox 360 e PS3. Segundo ele, a produtora quer lançar o jogo nas duas plataformas simultaneamente para aumentar o impacto provocado pelo título e consolidá-lo como um game multiplataforma. Ele só não confirmou a data por não saber exatamente quando o PS3 será lançado, o que, dependendo dos eventuais atrasos da Sony, pode até atrapalhar os planos da produtora.

Na mesma entrevista, Keiji também afirmou que o *Resident Evil 5* não inovará apenas nos gráficos, mas também incluirá recursos online. O executivo não chegou a descrever quais exatamente serão estes recursos, no entanto, e nem se eles serão os mesmos para o Xbox 360 e para o Play 3.

## PS3 NO SEGUNDO SEMESTRE DE 2006

Ejá que os rumores sobre a data de lançamento do PS3 estão cada vez mais quentes, incluindo até boatos sobre uma possível chegada do console às lojas em março, a Sony resolveu abrir o bico para controlar a boataria: oficialmente, o PS3 está previsto para chegar às lojas japonesas no segundo semestre de 2006 no Japão. Não há data exata e nem previsão para o Ocidente.



PERDEU VIDA!

**Guerrilla:** Os xiitas podem reclamar, mas parece que a produtora deu uma de Pinóquio na última E3. Tá lembrado daquele vídeo espetacular de *Killzone 2*? Pois bem, parece que nem em desenvolvimento o jogo está. Comprada pela Sony, a produtora trabalha atualmente num jogo de aventura para o PS3, não de tiro.

## PS3 GANHA TÍTULOS DE LANÇAMENTO

Jack Tretton, vice-presidente da Sony dos EUA, confirmou os dois primeiros jogos que irão acompanhar o lançamento do console em terras ianques: *Warhawk* e *Lair* (confira os previews dos games nas páginas 16 e 17). Ambos tratam de combates aéreos. A diferença é que o primeiro traz naves futuristas, enquanto no segundo as lutas são travadas com dragões.

Warhawk já está confirmado para o PS3 gringo

## VEM AÍ SHADOW OF THE COLOSSUS 2

E para o PS3. Está certo que uma notícia dessas já era de se esperar, mas o anúncio sempre é legal. Segundo a Sony, trata-se do primeiro projeto da equipe de *Shadow of the Colossus* para o novo console. Para atiçar, a companhia diz que o game traá um inédito modo cooperativo, além – é claro – de um visual espetacular.

## Personagem de Dragon Quest ganha jogo

Um dos personagens mais marcantes de *Dragon Quest VIII* poderá protagonizar um game próprio. Trata-se de Yangus, o bandido que se converte após ser salvo no oitavo capítulo da saga. Apesar de não ter sido anunciado oficialmente, a publicação japonesa *Shonen Jump*, especializada em mangás, noticiou a produção do game.

## SONY COMPRA PRODUTORA DE KILLZONE

A produtora Guerrilla, criadora do game *Killzone*, foi comprada pela Sony. A aquisição, segundo a gigante japonesa, faz parte de uma estratégia ampla para a guerra da próxima geração. Aproveitando a ocasião, a Sony confirmou que a Guerrilla trabalha no desenvolvimento de *Killzone* para PSP e num game de aventura para o PS3.

## PRESIDENTE DA WARNER RECLAMA DO BLU-RAY

Nem todo o mundo está satisfeito com a estratégia da Sony em relação ao Blu-Ray, o disco que deve substituir o DVD atual. O presidente da Warner Home Video Warren Liederfarb não está gostando nada da situação. Segundo ele, as empresas de cinema foram colocadas no meio de uma guerra que não é delas. "Licenciar um produto que funciona apenas no PS3 não faz parte do negócio de Hollywood", reclama. "Os estúdios de filmes estão sendo jogados na guerra entre fabricantes de consoles a contragosto, sendo que nenhuma delas tem interesse no assunto". Lembrando: Liederfarb é a favor do formato HD-DVD, que ainda não equipa nenhum console.


BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

*Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações*

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original: *a partir de* R$ 37,00

Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$ 55,00

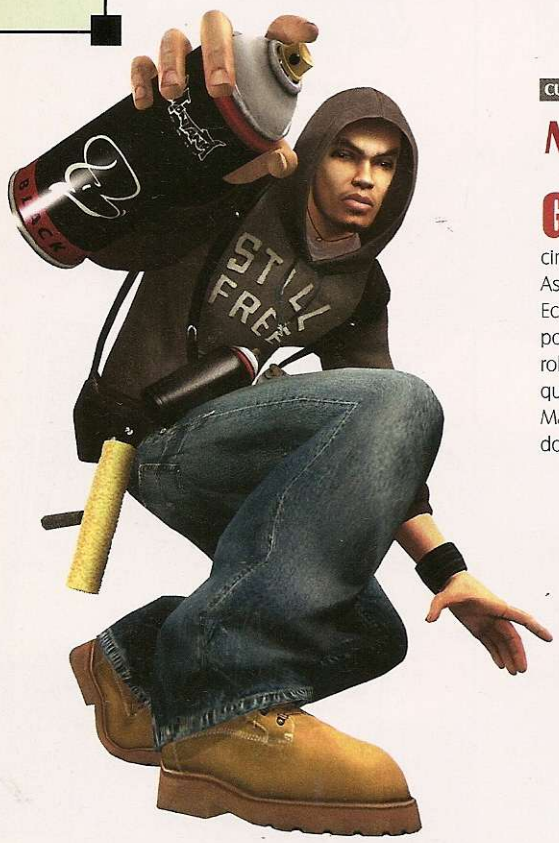
BA5815 para Play2: *a partir de* R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2: *a partir de* R$ 350,00

*PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO*

*Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br*

**FONE: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594**



CULTURA DE GAMEMANÍACO

# MAIS UM GAME NO CINEMA

*Getting Up: Content Under Pressure*, o game que nunca sai, ganhará uma versão cinematográfica produzida pela MTV gringa. Assim como o jogo, o filme terá o estilista Marc Ecko como produtor e roteirista. A história, porém, não será a mesma. No cinema, a trama rola no futuro, numa realidade alternativa em que os grafites dominam. Pra quem não sabe, Marc Ecko é um dos principais divulgadores dos grafiteiros nos EUA.

A cultura dos grafiteiros é o tema do game

Ah, se alguém faz isso no metrô de SP...

No cinema, o grafite também vai dominar

## METAL GEAR 4: VISUAL NÃO É PRIORIDADE

Hideo Kojima, o idealizador da série, soltou algumas informações para a edição de dezembro da *Famitsu*, a maior revista de games do Japão. Segundo o produtor, *MGS4* não focará no visual ultra-realista, como se esperava, mas na forma natural com que o ambiente funciona. Para definir *Guns of the Patriots*, Kojima chegou até a criar um slogan: "natural, não real".

## Black promete

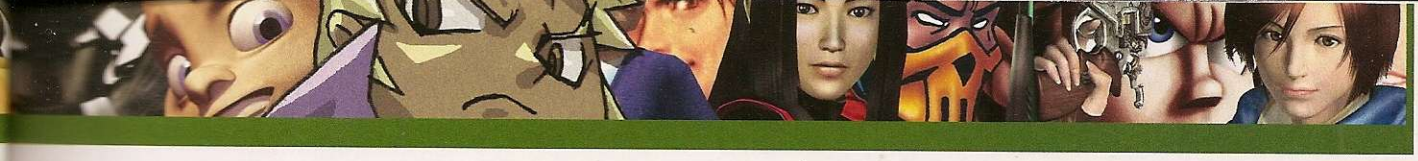
Depois de mostrar o quanto pode ser competente com a série destruidora de corridas *Burnout*, a produtora Criterion resolveu mudar um pouco o foco. A empresa prepara um game de tiro que também tem tudo para arrebentar. Após diversos vídeos e imagens mostrando o frenesi do tiroteio, foi liberada a capa do jogo e a data de lançamento oficial: 13 de fevereiro. Pelo visto, não vai faltar munição no novo game.

## UBISOFT NO PSP

A produtora francesa Ubisoft anunciou dois títulos de peso para o PSP: *Splinter Cell* e *Brothers in Arms* já estão em produção. Segundo a empresa, diferentemente do que vem ocorrendo no portátil, em que apenas conversões de títulos já existentes são lançadas, desta vez ambos os jogos trarão aventuras inéditas e exclusivas para o aparelho.

## DVD ESPECIAL DE MGS3

Somente no Japão, como sempre. O game *Metal Gear Solid Subsistence* chegou às lojas orientais numa versão mais que especial: junto do pacote vem um DVD contendo cerca de três horas de vídeo montadas com cenas do jogo. É praticamente um filme, só que com imagens retiradas do game. Para atiçar ainda mais a nossa inveja, o lançamento ainda contou com uma pré-estréia – no cinema – para 160 sortudos.



CURTAS

## CRIADOR DE GOW NO PSP

Você pode até não saber quem é David Jaffe, mas com certeza se divertiu bastante com a cria do cara: *God of War*, do PS2. Pois saiba que o sujeito anunciou em seu site que está envolvido num novo game, desta vez para o PSP. Sem revelar nada, o cara só avisa que o codinome do projeto é HL.

## PARABÉNS AO PSP

O portátil completou um ano de vida no último dia 12 de dezembro. Até agora já saíram mais de 300 títulos para o aparelho, mesclando jogos e filmes. Até o final do ano, mais de 10 milhões de PSPs já haviam sido enviados para diversas lojas ao redor do mundo, uma marca importante para o aparelho.

## SHINY RUMO AO PS3

Detentora de franquias como *EarthWorm Jim*, *MDK* e *Enter the Matrix*, a produtora Shiny Entertainment está se preparando para a chegada do PS3. A empresa colocou um anúncio em seu site procurando programadores para games da plataforma. Não há, porém, nenhum detalhe em relação aos projetos.

## SQUARE-ENIX COMPRANDO

Desde setembro de 2005, a Square-Enix é a principal acionista da Taito, com mais de 90% das ações. Em 31 de março, porém, o número chegará a 100%, marcando a aquisição de uma das maiores empresas de arcade do mundo pela produtora da série *Final Fantasy*. Em tempo: a Taito foi criada em 1953 e seu primeiro arcade foi lançado em 1977.

RANKING MUNDO

## OS MAIORES DO MUNDO

**PS2**

| | |
|---|---|
| 01 Dragon Quest 8 | Square-Enix |
| 02 WWE SD vs Raw 06 | THQ |
| 03 GTA: San Andreas | Rockstar |
| 04 Resident Evil 4 | Capcom |
| 05 Soul Calibur 3 | Namco |
| 06 Final Fantasy X | Square-Enix |
| 07 Prince of Persia 3 | Ubisoft |
| 08 NFS: Most Wanted | Electronic Arts |
| 09 Shadow of the Colossus | Sony |
| 10 Dragon Ball Z: Tenkaichi | Atari |

**PSP**

| | |
|---|---|
| 01 GTA Liberty City Stories | Rockstar |
| 02 PoPoLoCrois | Agetec |
| 03 Final Fantasy 7: Advent Children | Square-Enix |
| 04 The Legend of Heroes | Bandai |
| 05 Socom: Fireteam Bravo | Sony |
| 06 Star Wars Battlefront 2 | LucasArts |
| 07 Metal Gear Acid | Konami |
| 08 Untold Legends | Sony |
| 09 Lumines | Q-Entertainment |
| 10 Ridge Racer | Namco |

Fonte: Gamefaqs


HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS
VISITE NOSSO SITE:
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
( 3326-0045

LOCALIZAÇÃO:

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

SHOPPINGSTATION

# Videogames e acessórios mais baratos...

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 15 e 16 de dezembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,33 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

**Sobre os videogames pesquisados:** o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

**Para os lojistas:** se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

| Loja | Telefone | PS2 Slim | Dual Shock 2 | Memory Card | PSP |
|---|---|---|---|---|---|
| Americanas | (0xx11) 4003-1000 | 799,90 | 139,90 | 99,90 | 1.199,90 |
| Antrax Games | (0xx11) 6694-5177 | 790,00 | 80,00 | 80,00 | 1.000,00 |
| Alpha Games | (0xx31) 3274-2988 | 799,00 | 90,00 | 90,00 | — |
| Avalanche | (0xx11) 6852-2881 | 890,00 | 50,00 | 79,00 | 990,00 |
| Big Games | (0xx11) 36813807 | 899,00 | — | 85,00 | 970,00 |
| Brasil Games | (0xx11) 4990-2284 | 900,00 | 80,00 | 75,00 | 950,00 |
| Butica Games | (0xx11) 6244-5392 | 830,00 | 70,00 | 70,00 | 900,00 |
| Casa do Game | (0xx19) 3524-4741 | — | 100,00 | 100,00 | — |
| CJ Games | (0xx11) 5072-2073 | 840,00 | 89,00 | 79,00 | 950,00 |
| Dragoon Games | (0xx11) 3846-4375 | 890,00 | — | 85,00 | — |
| Eletromil | (0xx11) 3362-2306 | 850,00 | 97,50 | 67,50 | 1150,00 |
| Fratello Games | (0xx11) 3361-2783 | 920,00 | 80,00 | 85,00 | 990,00 |
| GameOne | (0xx19) 2122-5252 | 899,00 | 84,00 | 78,00 | 1.099,00 |
| Netúnia | (0xx11) 3825-7600 | 850,00 | — | — | 990,00 |
| Nikas Games | (0xx11) 3976-9625 | 800,00 | 85,00 | 85,00 | — |
| Planet Games | (0xx11) 6987-2641 | 870,00 | 80,00 | 65,00 | — |
| Playhouse | (0xx11) 3337-1960 | 850,00 | 75,00 | 75,00 | — |
| Play Off Games | (0xx11) 5585-0566 | 799,00 | 90,00 | 69,00 | 949,00 |
| Podium Games | (0xx11) 3277-0751 | 990,00 | 98,00 | 78,00 | 950,00 |
| Point Games (SP) | (0xx11) 3721-4045 | 850,00 | 95,00 | 100,00 | 1.050,00 |
| Ricky Brinquedos | (0xx11) 5687-4471 | 999,00 | 100,00 | 80,00 | 1.200,00 |
| Rock Laser Games | (0xx11) 6631-9979 | 800,00 | 65,00 | 65,00 | — |
| SS Games | (0xx11) 3328-6804 | 900,00 | 100,00 | 75,00 | 1.100,00 |
| Só PlayStation | (0xx31) 3201-1845 | 850,00 | 85,00 | 85,00 | — |
| Tec Games | (0xx11) 3362-0036 | 770,00 | 70,00 | 65,00 | 930,00 |
| Tic Tac Games | (0xx11) 4411-1884 | 1.260,00 | 129,00 | 119,00 | 1.350,00 |
| Thunder Games | (0xx11) 6641-4303 | 1.098,00 | 80,00 | 100,00 | — |
| Tilt's Games | (0xx11) 6191-3000 | 900,00 | 100,00 | 80,00 | 950,00 |
| Trop Games | (0xx19) 3272-4943 | 899,00 | 85,00 | 80,00 | 1.099,00 |
| Wave Games | (0xx11) 5541-2066 | 980,00 | 95,00 | 95,00 | — |
| World Games | (0xx15) 3234-1584 | 849,00 | 109,00 | 99,00 | 1.199,00 |
| World Online | (0xx11) 3698-5598 | 990,00 | 85,00 | 85,00 | 990,00 |
| X-treme Games | (0xx41) 3232-0605 | 890,00 | 110,00 | 90,00 | 1.150,00 |
| West Games | (0xx11) 3331-7085 | 750,00 | 70,00 | 80,00 | — |

**Fonte: As próprias lojas**

www.playersbrasil.com.br

# PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

## Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

| Supersônico | Amir | Atacado dos Games | Auzycle | Inicial Games |
|---|---|---|---|---|
| Tel:(0xx11)3227-9870 | Tel:(0xx11)3313-5902 | Tel:(0xx11)221-8674 | Tel:(0xx21)3970-6330 | Tel:(0xx19)3236-0179 |

**Distribuidora:** Sony Computer Entertainment **Produtora:** Incognito **Tipo:** Ação **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS3

por Eduardo Trivella

Dezenas de esquadrões prontos para o combate, reunidos em uma única tela. Mesmo no PS3, apesar do impressionante vídeo exibido pelos produtores, parece um sonho impossível

**POR QUE VALE A PENA?**

Não existem muitos jogos de combate aéreo. Bons, menos ainda. *Warhawk* se encaixa em ambas as classificações e, depois de dez anos, seu retorno é mais do que esperado.

# Warhawk

## Velho conhecido dos jogadores de PS1, o empolgante jogo de combate aéreo deve voltar com tudo no PS3

Dez anos é um longo tempo, mas mesmo uma década não é o suficiente para apagar da memória um grande game como *Warhawk*. Visto pela primeira e última vez como um dos melhores jogos dos primeiros meses de vida do *PlayStation 1*, em janeiro de 1996, o título ressuscita com uma seqüência prevista para o novo console da Sony. *Warhawk PS3* (nome provisório) foi recentemente citado como um possível título de lançamento do console por Jack Trenton, um dos diretores da Sony Computer Entertainment América.

A E3 deste ano, a maior feira de games do mundo que rolou em Los Angeles, nos EUA, apresentou o game em forma de vídeo e, como sempre, deixou a velha dúvida no ar: os trechos exibidos eram cenas reais de jogo ou apenas seqüências pré-renderizadas? No trailer da época, um soldado era visto a pé, enquanto um céu lotado de aviões de caça e fortalezas voadoras dava a entender que o misto de simulação e combate aéreo com roteiro de ficção científica estava voltando com tudo. Na mais recente Tokyo Game Show, uma feira japonesa de games, outro vídeo foi exibido, desta vez com a afirmação dos produtores de que se tratavam de cenas reais de jogo do novo *Warhawk*.

Este segundo trailer, com visão em terceira pessoa, mostrou um caça dando rasantes em alta velocidade sobre a superfície da água, enquanto enquadrava na mira e descarregava metralhadoras e mísseis em alvos inimigos. Não há como dizer se os caras da Sony estão ou não dizendo a verdade sobre esse novo vídeo de *Warhawk*, mas que ele parece bem mais verdadeiro que o famigerado trailer de *Killzone*, isso ele parece. E já é motivo suficiente para deixar empolgado qualquer fã da série.

Se o jogo não fizer jus aos vídeos exibidos na E3 e na TGS, você também vai ficar com essa cara amarrada

**Distribuidora:** Sony Computer Entertainment **Produtora:** Factor 5 **Tipo:** Ação **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS3

por Eduardo Trivella

# Lair

## Saem as naves espaciais, entram os dragões. Mas os combates aéreos continuam com tudo

Conhecida por suas aventuras em uma galáxia muito distante, a Factor 5 já provou que sabe fazer jogos com os games da franquia *Rogue Squadron*, de *Star Wars*, lançados para o Nintendo64 e para o GameCube. Por isso, quando surgiu a notícia de que a empresa estava desenvolvendo um game para PS3, todo mundo imaginou que o título seria uma nova versão da aclamada série de combate aero-espacial.

Pelo andar da espaçonave, parece que as especulações se provaram erradas. *Lair* já um título confirmado pela Sony para o lançamento do PlayStation 3 e, apesar de contar com elementos de combate aéreo, não traz nenhum TIE Fighter ou X-Wing. O novo game da Factor 5 gira em torno de dragões, uma multidão de belos e escamosos dragões. No único trailer do jogo que foi exibido até agora, dezenas dessas criaturas voadoras podem ser vistas rasgando os céus em formação de batalha; e outras cenas mais iradas mostram os cuspidores de fogo se engalfinhando em pleno ar, com gotas de chuva refletindo nos cantos de seus olhos amedrontadores e relâmpagos ilustrando o cenário. E para não deixar quaisquer dúvidas sobre a qualidade visual do game, a Factor 5 já anuncia logo no começo da demonstração: "Este vídeo foi feito inteiramente com cenas reais de jogo". Pode começar a babar.

**POR QUE VALE A PENA?**

Ao contrário de muitas produtoras, tudo o que a Factor 5 mostrou deste game são imagens da própria jogabilidade. A julgar pela qualidade visual das cenas e pelo histórico da companhia, *Lair* é uma boa aposta para o lançamento do PlayStation 3.

É... Isso não se parece nada com Rogue Squadron


NDS GAMES

A MELHOR DESDE 1989

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES VIDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO

PLAY ONE

PLAY 3

PLAY 2

PS TWO

X-BOX 360

X-BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCED

ÓTICA 400C

ÓTICA PS ONE

ÓTICA DE SLIM

LA ORIGINAL

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

TEMOS OS MELHORES PREÇOS !!!

ENVIAMOS SEDEX P/ TODO BRASIL

RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° ANDAR - SALA 52

VISITE NOSSO SITE: www.ndsgames.com.br

EMAIL: ndsgames@uol.com.br

FONE: 3227-2732 3311-9751

PREVIEW PS2

**Distribuidora:** Namco **Produtora:** Namco **Tipo:** RPG **Previsão:** Fevereiro de 2006 **Console:** PS2

por Eduardo Trivella

# Tales of Legendia

As novidades incluem um sistema apelativo de ataques e meios para evitar batalhas perdidas

## Depois de quase cinco anos, uma das mais famosas franquias de RPG retorna ao PS2 com novidades bem-vindas

Muito estimada pelos jogadores de RPG de videogame, a série *Tales*, da Namco, já estava deixando muitos fãs com saudade. *Legendia* é o primeiro game a sair para um console da Sony em território ocidental desde *Tales of Destiny II*, de 2001. No novo episódio, a produtora estréia o sistema de batalhas Climax, no qual o jogador enche um medidor conforme acerta golpes em seus inimigos. Com o medidor cheio, torna-se possível ativar o Modo Climax, que paralisa os inimigos e permite que você ataque sem sofrer represálias. E com mais um toque no botão que aciona este modo, um movimento especial de finalização faz mais estragos ainda nos pobres desgraçados, que ficam impedidos de se mover.

Outra nova característica é a possibilidade de driblar os inimigos com movimentos furtivos e passar por trás deles, evitando ataques e combates excessivos. A técnica exige precisão, mas pode ser muito útil para salvar a sua pele nos momentos de fraqueza. Além disso, foi adicionada a habilidade "throwing", que pode ser usada em lutas contra grupos maiores de inimigos.

**POR QUE VALE A PENA?**

Buscando um retorno à simplicidade de suas raízes, mas não esquecendo das obrigatórias novidades, *Tales of Legendia* tem atrativos para novatos e veteranos da série.

O enredo conta as aventuras do jovem Senel Coolidge, que, junto com a sua irmã Shirley, descobre um antigo navio chamado The Legacy. Os dois se perdem no oceano e vão parar no convés da misteriosa embarcação que mais parece uma ilha, de tão grande. A narrativa é dividida em duas partes, sendo uma história principal de sete capítulos com os dois irmãos e, como é de praxe em RPGs, uma série de jornadas opcionais que se abrem depois do jogo terminado.

**Distribuidora:** 2K Games / SCE **Produtora:** SCE Studios Cambridge **Tipo:** Ação **Previsão:** Fevereiro de 2006 **Plataforma:** PS2

# 24: The Game

## Adiado para o começo de 2006, aventura de Jack Bauer no PS2 promete dinamismo

Quem nunca assistiu a uma temporada de *24 Horas* não sabe o que está perdendo. Estrelado por Kiefer Sutherland no papel de Jack Bauer, o agente anti-terrorista que adora agir quebrando todo tipo de protocolo, o seriado deixa os espectadores aflitos com tanta ação ininterrupta e uma narrativa inteligente que mostra os eventos acontecendo em tempo real. Para aumentar ainda mais o clima de tensão, o game, que estava previsto para outubro de 2005, foi adiado e só deve chegar às lojas no mês que vem, ou seja, ainda é preciso esperar para saber se a versão de PS2 de *24 Horas* será capaz de recriar a mesma montanha-russa de sensações da série de TV.

O desenvolvimento de *24: The Game* envolveu grande parte da força criativa por trás do seriado, principalmente os roteiristas, que situaram o jogo entre as temporadas dois e três do que foi visto na televisão. Kiefer Sutherland e os outros atores e atrizes emprestam suas vozes e aparências para a produção da Sony, e enquanto Jack é o personagem principal, também será possível controlar Tony, Kim, Sean e outros mais, conforme a situação exigir.

Tiroteios em terceira pessoa com recursos para aumentar o dinamismo e minigames contextuais mostram o comprometimento da produtora em manter o clima de tensão original da série. Resta saber se vai dar certo

**POR QUE VALE A PENA?**

O seriado é sucesso absoluto e causa angústia e suspense como poucas produções de cinema ou televisão já fizeram. Se o game conseguir metade desse efeito, já está ótimo.

A maior parte da jogabilidade é centrada em tiroteios em terceira pessoa, com um prático sistema de mira que troca de alvo facilmente e ainda dá zoom em partes específicas do corpo. Minigames de interrogatório com variações de atitude (de calmo a agressivo), triangulação para localização de sinais de celular e perseguições automobilísticas também estão previstas. Mas talvez o maior desafio seja recriar a narrativa dinâmica com vários eventos distintos em tempo real. E isso só vai ser possível verificar quando o jogo estiver pronto.

# APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

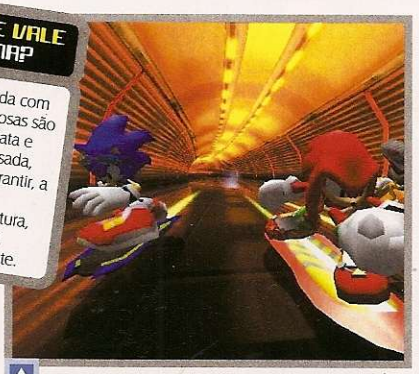
**Distribuidora:** Sega **Produtora:** Sonic Team **Tipo:** Corrida **Previsão:** Fevereiro de 2006 **Plataforma:** PS2

por Eduardo Trivella

# Sonic Riders

## Um dos mais rápidos personagens de todos os tempos faz o que sabe melhor: correr

Manobras radicais emprestadas dos jogos de skate valem pontos e ajudam a tornar o jogo mais variado



Aproveitar o vácuo e as correntes de ar é essencial para não ficar para trás nas acirradas disputas no ar

**POR QUE VALE A PENA?**

Jogos de corrida com mascotes famosas são diversão imediata e descompromissada, mas só para garantir, a Sega resolveu apimentar a mistura, com direito até a manobras de skate.

Depois de *Sonic R*, lançado para o antigo Sega Saturn, o Sonic Team parecia ter desistido de tentar mais a sorte com games de corrida do espinhudo. Ao menos até agora. A equipe de desenvolvimento mais famosa da Sega volta às pistas com o novo *Sonic Riders*, que, além de trazer a turma do porco-espinho correndo pra lá e pra cá, bota toda a bicharada em cima de pranchas flutuantes originárias de um esporte futurista parecido com um skate alado.

As pistas são cheias de rampas que põem à prova o sistema de manobras do jogo. Depois de dar um salto gigantesco, é possível executar diversos flips e grabs para garantir uma pontuação baseada em sua performance, como nos jogos de skate tradicionais. Os vários caminhos e atalhos de *Sonic* também estão presentes. São oito personagens selecionáveis (além de alguns secretos), incluindo Sonic, Tails, Knuckles, Webb, Jet e Storm. O azulão está até com pernas maiores do que em seus outros jogos, o que sugere que as animações das manobras buscam o realismo de movimentos. Ar e turbulência têm grande destaque no jogo, pois os personagens podem grudar na traseira uns dos outros e aproveitar a corrente de ar para ganhar uma injeção de velocidade. Um tanque de ar também deve ser constantemente enchido para que seu personagem não perca velocidade e acabe ficando para trás.

**Distribuidora:** Eidos Interactive **Produtora:** Crystal Dynamics **Tipo:** Ação **Previsão:** Fevereiro de 2006 **Plataforma:** PSP

# Tomb Raider: Legend

## Mulherão em embalagem pequena: Lara Croft estréia no PSP com jogo para reconquistar os fãs

Esqueça as missõezinhas urbanas. Lara vai voltar aos cenários que conhece melhor: as tumbas

É triste, mas é verdade: quando as mulheres vão ficando velhas, o interesse que existia por elas já não é mais o mesmo. Lara Croft que o diga. Depois de virar mania mundial por causa de seus primeiros games, que eram bons, a moça experimentou a decadência e quase caiu no completo ostracismo por causa de suas mais recentes – e porcas – aventuras.

Mas parece que a Eidos finalmente resolveu colocar a mão na consciência e fazer de tudo para não perder sua galinha dos ovos de ouro. E para mostrar que o assunto é sério, a produtora dispensou a Core Design, que já tinha perdido a mão nas últimas aventuras da heroína, e contratou a experiente Crystal Dynamics para tentar ressuscitar Lara. A prova de fogo vem agora em fevereiro, na forma de *Tomb Raider: Legend*, previsto para os consoles da nova geração e para o PSP.

O game representará uma segunda chance e um recomeço na carreira de Miss Croft, com novas animações e controles que complementam a natureza mais definida da personagem. Além disso, o nível de detalhes é tanto, segundo os produtores, que este será o capítulo mais envolvente de toda a série. Outras novidades incluem brinquedinhos inéditos, como binóculos, granadas de fragmentação, aparelhos de comunicação e um útil dispositivo para escaladas. Agora resta saber se a conhecida violadora de túmulos ainda é capaz de seduzir o seu público ou se já passou da idade de flertar com a molecada.

**POR QUE VALE A PENA?**

Talvez os últimos games da série tenham sido ruins porque caíram na mesmice. O ar de novidade proporcionado pelo PSP pode ser exatamente o elixir da juventude de que Lara precisa.

**Distribuidora:** Capcom **Produtora:** Capcom **Tipo:** Ação **Previsão:** Fevereiro de 2006 **Plataforma:** PSP

por Eduardo Trivella

# Mega Man Maverick Hunter X

## Reciclar é divertido. E se os fãs compram o jogo de novo, melhor

A Capcom é uma das empresas mais trabalhadoras do mundo dos games e *Maverick Hunter X*, um de seus inúmeros games inéditos em desenvolvimento, é prova disso. É claro que se trata de uma ironia. O "novo" *Mega Man*, afinal, nada mais é que um remake do velho *Mega Man X*, do novíssimo Super NES.

As alterações não vão além da estética. O robozinho azul ganhou uma plástica poligonal e os inimigos que ele enfrenta, novas paletas de cores. Além disso, o rosto do herói ganhou mais detalhes e mostra expressões diferentes quando é atingido ou quando luta. Misturando técnicas de animação 2D e 3D, o visual é um claro avanço em relação aos simples sprites de antigamente e os ambientes agora incluem sutilezas como neve e névoa nas fases de gelo e muitos elementos nos cenários de fundo. A jogabilidade, porém, não sofreu quase nenhuma alteração, mas se adapta muito bem no portátil da Sony, e a trilha conta com as músicas do game original.

A maior falha de *Maverick* é mesmo a falta de inovação. Fora a surpresa de poder controlar o vilão Vile, não há nada de destaque neste game. A não ser, é claro, que você considere o fato de ele ser portátil.

**POR QUE VALE A PENA?**

Remakes de antigo sucessos são perfeitos para sistemas portáteis e *Mega Man X* se encaixa nessa categoria. Mas é bom tomar cuidado para não saturar os fãs, viu Capcom?

Quem curte jogos de plataforma com dificuldade para masoquistas não tem do que reclamar. A diversão está garantida

O sistema de jogo é praticamente o mesmo do SNES

União de técnicas 2D e 3D resulta num belo visual

por Leandro Rodrigues

**Produtora:** Sega Studios **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Visual acima da média **Ponto Fraco:** Quedas de velocidade absurdas **Diversão:** 6,0 **Controle:** 5,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **6,5**

# Shadow the Hedgehog

## Versão "radical" de Sonic não é nem sombra do que o porco-espinho já foi

Meu visual é show, minha moto é bacana, mas o meu jogo é bem meia-boca

Ele já foi um dos mascotes mais conhecidos do universo dos games, sucesso absoluto na geração 16 bits, em que Mega Drive e SuperNES disputavam o coração dos gamemaníacos. Foi um passado brilhante, é verdade, mas depois que a Sega deixou de ser uma produtora de consoles, Sonic parece ter entrado em depressão, pois nunca mais protagonizou nenhum jogo de qualidade. E a crise deve ser forte, pois aparentemente a produtora resolveu mandar Sonic ir curtir alguns dias na praia enquanto tenta recuperar a moral com uma espécie de irmão "moderninho" do espinhudo: Shadow.

### Lado negro sem força

O enredo ressalta a tentativa de criar um Sonic mais – digamos – mal-encarado. Além de começar o jogo perdido no meio de uma guerra entre humanos e aliens, a versão dark do espinhudo fica dividida entre duas alternativas: limitar-se a partir em busca da esmeralda, no fim da fase, e sobreviver, ou entrar na guerra com tudo e ajudar os humanos ou os alienígenas.

Suas decisões não interferem apenas nos desafios que você enfrenta no jogo. Dependendo das suas ações no meio da guerra e de qual facção você decidir ajudar, o caráter de Shadow vai se modificando, o que se reflete, claro, nas possibilidades de final para o game. A idéia é interessante para muitos jogos, mas, de alguma forma, não se encaixa com Sonic & Cia.

### Correr pra quê?

Liberdade de escolha é ilusão. Apesar de existir a possibilidade de você sair "rasgando" o cenário direto até chegar à esmeralda no fim da fase, essa nunca é a sua melhor opção. Além de você sempre trombar com um inimigo no caminho que pode acabar com a sua coleção de argolas, essa opção faz com que você perca todas as missões extras que o jogo oferece.

Os controles, essenciais em *Sonic*, aqui não são grande coisa, o que é um pecado mortal. Isso quando a câmera, para variar, não resolve atrapalhar um pouco também. Outra novidade que não agradou é a presença de armas. Ao contrário de outros jogos da série, agora é possível atacar os inimigos com revólver, porretes ou qualquer objeto indicado por um círculo verde. Só que não é possível travar a mira, ou seja, além de dispensáveis, as armas não ajudam em nada.

O visual, desde a apresentação até os cenários, impressiona. Mas isso exigiu um sacrifício que, para a série, foi outro pecado mortal: a perda da velocidade. Em diversos pontos, o excesso de efeitos visuais faz com que o jogo fique lento demais, o que destrói o clima. Enfim, se você curte *Sonic*, é melhor esperar pela próxima geração. Quem sabe a Sega acerte a mão no PS3.

Armado e lento. O irmão mais novo de Sonic não foi exatamente a melhor escolha para ressuscitar a série

Quando os controles toscos permitirem, aproveite para curtir os belos efeitos visuais dos cenários

NOTA **7,5**

**Produtora:** Yuke's Media Creation **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Multiplayer e customização **Ponto fraco:** Sistema de stamina não funciona **Diversão:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,5 **Gráficos:** 8,5

por Felipe Azevedo

# WWE SmackDown! Vs. RAW 2006

## A tentativa de inovar não deu muito certo, mas a qualidade da pancadaria-espetáculo continua boa

A versão mais recente da série de luta livre *SmackDown!*, que estreou nos PS1 em 1999, traz inúmeras novidades bacanas, a maior parte delas com a finalidade de deixar os confrontos mais realistas e desafiadores. Mas infelizmente, nem todas funcionam como deveriam.

O sistema de stamina é o melhor exemplo de novidade que não tem a menor relevância. Funciona assim: com o passar do tempo, a resistência dos lutadores diminui, e para recuperá-la, o jogador precisa manter o botão SELECT pressionado por alguns segundos. Esse recurso até serve para dar um ar diferente às lutas, mas o problema é que ele não afeta o desempenho dos personagens de maneira progressiva. A não ser que a barra de stamina esteja completamente vazia, os lutadores continuam correndo, socando, agarrando e, o mais irritante, revertendo ataques normalmente. Essas ações até seriam aceitáveis se as animações fossem diferentes, mostrando, por exemplo, o nível de cansaço de cada atleta, mas como isso não acontece, a função se torna dispensável.

Apesar desse contratempo, os pontos positivos das versões anteriores se mantiveram intactos. A ação é rápida, as possibilidades do modo para criação de personagens são praticamente infinitas e a experiência de jogar com outras cinco pessoas ao mesmo tempo continua sendo insana. Apesar de não ser um estilo muito popular por aqui, o game é ótimo.

As lutas podem até ser combinadas, mas que estes golpes devem doer um bocado, isso eles devem...

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

DiSk GamEs

Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas

(19) 3242-0541

PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

**Produtora:** Vivendi Universal Games **Distribuidora:** Genuine Games **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1
**Ponto Forte:** Visual bacana **Ponto Fraco:** Mira porca **Diversão:** 3,0 **Controle:** 2,0 **Desafio:** 4,0 **Som:** 3,5 **Gráfico:** 7,0

NOTA **4,0**

# 50 Cent: Bulletproof

## Rapper vira herói blindado. Não tinha como dar certo

Depois de praticamente dois meses cheios de lançamentos de ótima qualidade, parece que a ressaca de começo de ano chegou de vez à indústria de games.

Não que *50 Cent* seja mal produzido. Os belos gráficos, ao menos, parecem provar o contrário. O problema é que o esforço gasto na construção do visual parece ter faltado na hora de ajustar a jogabilidade. É impossível jogar por mais de cinco minutos sem encontrar, no mínimo, meia dúzia de problemas cruciais.

O primeiro defeito é a mira. Não há qualquer controle de velocidade. Ora a arma se movimenta rápido demais, ora em velocidade de tartaruga. É impossível ter precisão desse jeito e, para variar, não há ajuda automática.

Mas se você acha que isso aumentou a dificuldade do game, pode esquecer. O rapper que dá nome ao jogo é ruim de mira, mas é à prova de balas. É ridículo. Bastam dois tiros para matar qualquer inimigo, mas 50 Cent leva rajadas inteiras numa boa. De qualquer forma, vale pela trilha sonora. Isto é, se você curtir as músicas do cara, é claro.

**Produtora:** Blitz Games **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Minigames nostálgicos **Ponto Fraco:** Som repetitivo e sonolento **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 5,5 **Gráfico:** 6,5

NOTA **7,0**

# Pac-Man World 3

## Divertido como nos velhos tempos

Diversão é o forte aqui, não o visual. A mistura de sistemas de jogo modernos e antigos é perfeita

Quem jogou videogame pelo menos uma vez na vida já deve ter ouvido falar em algum momento de *Pac-Man*. Enorme sucesso nos arcades dos anos 1970 e nos primeiros videogames da década de 1980, a série comemora seus 25 anos de vida com um lançamento especial da Namco: *Pac-Man World 3*.

A essência do jogo continua a mesma das duas versões anteriores: mesclar elementos de jogos de plataforma 3D atuais com o estilo de jogo tradicional dos arcades antigões. As fases consistem em coletar centenas de itens pelos cenários, como frutas e troféus, sem contar as milhares de bolinhas amarelas. E como não podia deixar de ser, os fantasmas continuam no encalço do amarelinho comilão.

Mas nem todos os lençóis voadores são maus. Desta vez, Mr. Pac-Man conta com a ajuda dos fantasmas Pinky e Clyde, cada um com habilidades e poderes especiais, para completar sua jornada. O ponto alto do jogo é encontrar itens secretos que o levam à réplica de um arcade antigo, que libera vidas extras para o herói. É um prato cheio para qualquer nostálgico.

# Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare

Sucesso na década de 90, a turma das Tartarugas Ninja voltou com força total nos desenhos lá fora, com um visual reformulado e com uma linha de jogos inédita da Konami. Só que nos games a novidade funcionou ao contrário. As duas primeiras versões renovadas do jogo das Tartarugas fizeram muito feio no Play e, com estranha regularidade, a terceira versão continua igualmente fraca.

Algumas mudanças aconteceram, é claro. Para começar, há agora um sistema chamado Ninja Scroll, no qual você escolhe a habilidade especial que seu personagem vai ter, além do Target Attack, que possibilita ao jogador travar a mira em um alvo específico e partir para a luta mano a mano. Mas mesmo com estas inovações, o jogo continua com a cara feia de sempre. Cenários simples demais, inimigos repetidos à exaustão e objetivos sem nenhuma originalidade fazem com que a aventura enjoe tão rápido quanto um golpe de nunchaku. Nem o modo cooperativo para até quatro jogadores salva os mutantes da mesmice.

Há um consolo, porém, pelo menos para os nostálgicos. Quem tiver saco de terminar a aventura ao menos pode curtir o jogo original de arcade. Esse a gente sabe que presta.

**Distribuidora:** Konami
**Produtora:** Konami Studios
**Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 4 **Nota:** 5,0

# PlayOff games

# Sua diversão começa aqui!

Jogos para Play II
*à partir de R$ 75,00*

Play Slim
**CONSULTE**

PSP
**CONSULTE**

Jogos para DS
*à partir de R$ 130,00*

Nintendo DS
**CONSULTE**

Jogos para Game Cube
*à partir de R$ 75,00*

Game Cube
**R$ 499,00**

Jogos para Xbox 360
*CONSULTE*

Xbox 360
**CONSULTE**

*Unidade Óptica*
*CONSULTE*

Jogos para Xbox
*CONSULTE*

Xbox
**CONSULTE**

**Chegou BB Crediário.**
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

## Assistência Técnica

**Orçamento sem Compromisso**

Memory Cards
**CONSULTE**

**› Confira as promoções em nosso site:**
**www.playoffgames.com.br**

Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club International · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21H00
Domingo: 9h00 às 18H00

**Produtora:** A2M **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto Forte:** O personagem dança de verdade **Ponto Fraco:** Só há um estilo de música **Diversão:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 6,0

NOTA **7,0**

por Leandro Rodrigues

# Flow: Urban Dance Uprising

## Dança de rua para você praticar na sala

Jogos de dança já estão se amontoando nas estantes das lojas. Só a série *Dance Dance Revolution*, por exemplo, lança, no mínimo, uma nova versão por ano.

Mas nem por isso as produtoras estreantes no gênero se intimidam. *Flow*, da Ubisoft, é o exemplo mais recente disso.

Com mais de 50 músicas no repertório, o game se destaca pelo tema: o mundo das danças de rua. Aqui não você não fica apenas vendo setinhas passando na tela enquanto se mata de pular em um tapete de dança. Para estimular a pagação de mico, um personagem virtual reproduz passos incríveis conforme você acerta os comandos que passam na tela, no melhor estilo da série *Bust a Move*, do PS1.

O modo carreira segue o padrão da recente linha de jogos "de rua". Você começa como um ilustre desconhecido e, conforme dança em busca da fama, passando por diversos pontos da cidade, vai ganhando o respeito da galera. Destaque para os extras, que, além de músicas, incluem personagens novos e ainda mais estranhos que o principal.

Tão interessante quanto dançar é ver as coreografias que o personagem faz enquanto as setinhas sobem

**Produtora:** Shiny Entertainment **Distribuidora:** Atari **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Quantidade de golpes **Ponto Fraco:** Controle horrível **Diversão:** 6,5 **Controle:** 4,0 **Desafio:** 6,5 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 5,0

NOTA **6,0**

por Leandro Rodrigues

# The Matrix Path of Neo

## Tome a pílula azul e esqueça essa história

Déjà vu. Se você já conhece *Enter the Matrix*, essa é a sensação que você vai sentir assim que passar os primeiros minutos no controle de *Path of Neo*, o jogo que recria a trajetória do Escolhido por toda a trilogia *Matrix*.

A primeira memória vai surgir quando você vir os gráficos do jogo, tão fracos quanto os do seu antecessor e também com a sua cota de bugs. O som se destaca pela ótima trilha sonora, mas peca pelo absurdo de apresentar uma dublagem nos vídeos e outra nas cenas do jogo. Dos atores do filme, o único que participou do game é Lawrence Fishburne, que volta ao papel de Morpheus na aventura e também narra alguns dos eventos.

Mas nem tudo é idêntico a *Enter the Matrix*. O sistema de combates ficou bem mais empolgante e a imensa variedade de golpes, além de bonita, proporciona um desafio maior ao jogador. Pena que os controles atrapalhem o aprendizado, mas nada que não se resolva com um bom treino. E o tutorial do jogo, gigante e detalhado, é perfeito para isso.

Aproveite bem o excelente tutorial, caso contrário, esses caras vão acabar fazendo picadinho de você

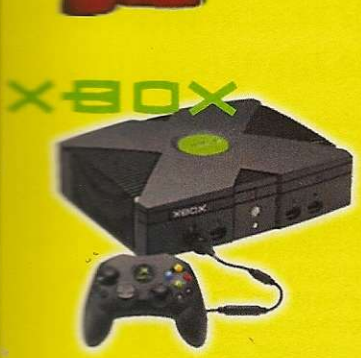
A cara é a mesma, mas a voz... Quanta diferença! Só Morpheus é dublado pelo mesmo ator dos filmes

INFOGAMES &

# TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL



**Preços especiais para Revendedores**

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

***TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES***

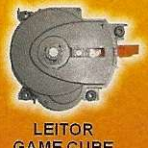
BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL


LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

**Trabalhamos com Peças Originais**
**Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor**

**Acesse nosso website: www.tecgames.com.br**

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Aceitamos os Cartões: Maestro · MasterCard · VISA Electron · VISA · REDE SHOP

**Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22**
**tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579**

Assistência Técnica

**Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301**
**Tel: 3326.9661**

50mts do Metrô São Bento

* Sujeito aprovação de crédito

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

**Produtora:** Terminal Reallity **Distribuidora:** Majesco **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Movimentação frenética **Ponto Fraco:** Câmera porca **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 6,0

NOTA **7,0**

# Aeon Flux

## Série cult da MTV chega aos games antes mesmo de estrear na telona

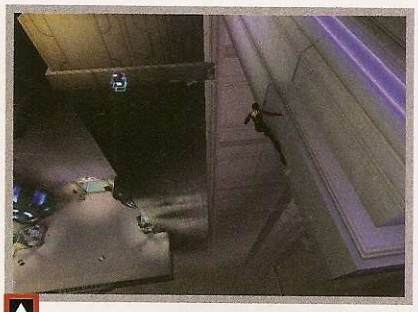
Tudo começou como um desenho no programa *Liquid Television*, da MTV. *Aeon Flux*, a série, até chegou a ser exibida no Brasil, mas é desconhecida da maioria dos brasileiros, ao menos até agora. Prevista para chegar aos cinemas no dia 24 de fevereiro, a aventura da heroína acrobática já estreou no PS2 com um game baseado no enredo do longa-metragem.

A historia se passa 400 anos no futuro. Com uma epidemia dizimando a população no mundo todo, exceto a cidade onde vive a sensual agente Aeon Flux, você começa a aventura com a missão de matar um líder do governo. Após descobrir fatos inéditos, porém, a protagonista logo começa a se questionar se está realmente do lado certo.

O jogo conta com uma movimentação que lembra muito o estilo de *Prince of Persia*. Freqüentemente, a personagem precisa escalar paredes e fazer acrobacias usando

elementos do cenário para chegar a outra parte do ambiente. Além disso, em algumas partes do jogo, a garota também utiliza uma estrutura metálica especial em forma de bola, num estilo de movimentação que lembra muito Samus, de *Metroid Prime*.

Os gráficos mesmo não são os melhores da geração, mas não decepcionam. Muito pelo contrário. A sensação de imersão é ótima. Já o som é fraco e só não é um completo fracasso graças à dublagem de Charlize Theron, que deixa a personagem ainda mais sensual. Para quem está aguardando a estréia da personagem nos cinemas é um ótimo aperitivo.



A combinação de movimentos de Prince e esferas de Metroid funciona melhor do que pode parecer

**Produtora:** Midway Games **Distribuidora:** Midway Games **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto Forte:** Derrubar dezenas de inimigos de uma vez. **Ponto Fraco:** Som **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,0**

# Gauntlet: Seven Sorrows

## Bater, bater e bater. Se sobrar tempo, pensar

Se você não agüenta mais montar estratégias para matar inimigos sem ser visto, está cansado de enigmas complexos para abrir uma simples porta ou não tem mais cabeça para decorar enormes seqüências de golpes, então fique tranqüilo. O seu jogo se chama *Gauntlet*.

Para quem não conhece o título, trata-se de um game de ação que fez sucesso nos arcades e desde então nunca mais deixou de marcar a sua presença em todas as gerações. Seu objetivo é simples. Atravessar o mapa de uma ponta a outra vivo, eliminando hordas de inimigos, no melhor estilo de *Bardur´s Gate*.

Aqui, um simples toque no controle pode causar uma destruição incrível. Há ataques corpo-a-corpo, lançamento de armas ou mesmo invocação de magias, mas nada muito complicado. E os mapas ainda são repletos de tesouros e portais que podem levar você a diversos pontos secretos dos cenários.

Com visual incrível, o jogo encanta pelos detalhes e pela qualidade da movimentação dos personagens, sem contar as animações das magias, também impressionantes. Só faltou mesmo uma boa trilha sonora, de preferência um rock pauleira, para combinar com a pancadaria frenética.

Muita porrada e pouco papo. Pense duas vezes antes de xavecar esta gata

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES PARA ESTE NATAL...

SEU GAME COM TUDO!

# Fratello Games

DESDE 1999

*Desejamos à todos clientes e amigos um Feliz Natal!*

NINTENDO DS

LANÇAMENTO
NINTENDO DS + NINTENDOGS
APENAS
R$ 649,00
À VISTA

VOLANTE CHALLENGE
+
GAMEPAD SCUDERIA

APENAS
R$ 220,00
À VISTA

PSP

PSP + JOGO ORIGINAL
APENAS
R$ 990,00
À VISTA

GAME CUBE

GAMECUBE PLATINUM
RESIDENT EVIL
F-ZERO GX
APENAS
R$ 679,00
À VISTA

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB
APENAS
R$ 120,00
À VISTA
OU
COM 16MB
R$ 130,00
OU
COM 32MB
R$ 140,00

Os Memory Cards de 16Mb e 32Mb só serão compatíveis com consoles destravados com Matrix Infinity ou similares.

NA COMPRA DE QUALQUER CONSOLE GANHE UMA CAMISETA!!!

*Nesse NATAL Papai Noel dará presentes em DOBRO!!*

HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até

12x

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA
A MAIS DE 10 ANOS

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE PEÇAS E COMPONENTES NO BRASIL.
PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CA

MasterCard Maestro VISA AMERICAN EXPRESS

As promoções de Natal serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

**Produtora:** Sony **Distribuidora:** Sony **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Novidades interessantes **Ponto fraco:** Opções que não funcionam direito **Diversão:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 8,0 **Som:** 7,0 **Gráficos:** 6,0

NOTA **7,5**

# Wild Arms: Alter Code F

O jogo é o mesmo do PS1, mas a localização dos itens e eventos mudou e há oito personagens inéditos

## Nem todo remake é caça-níqueis. Esta volta às origens tem estilo

Falta de inspiração e grana fácil. Simples entender por que tantas produtoras relançam sucessos dos consoles passados, sem qualquer inovação, nos consoles atuais. É fácil enganar um fã nostálgico. Felizmente, para a alegria dos mais sensatos, *Wild Arms* não faz parte deste grupo.

Remake do primeiro episódio da série, que saiu para o PS1, a aventura ressurge no Play 2 com um belo pacote de novidades, que encanta tanto quem curtiu o desafio na época como quem está se iniciando agora.

A primeira novidade é no número de personagens controláveis. São oito, em vez dos três originais. É preciso escolher, porém, pois os times continuam limitados a três membros. Além disso, apesar de a história ser a mesma, a localização dos itens e eventos foi alterada para proporcionar um desafio extra para quem já terminou a aventura no PS1 e quer curtir o jogo de novo.

A jogabilidade também sofreu algumas mudanças importantes. Para começar, agora seus personagens recuperam energia automaticamente quando não estão no meio de uma batalha, facilitando a dinâmica de jogo. Além disso, eles também podem usar um botão especial para escapar de determinadas brigas, o que consome parte da sua barra de ação, mas pode salvar a sua pele nos momentos mais críticos.

Quem é fã da série não deve ficar decepcionado. Mesmo sem mostrar grandes melhorias em som e gráficos, o jogo está bem melhor que a aventura do PS1. Mas bem que podia ser uma aventura inédita...

**Produtora:** Creat Studios **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Motos clássicas **Ponto fraco:** Muita tunagem entediante **Diversão:** 4,0 **Controle:** 3,5 **Desafio:** 6,0 **Som:** 5,0 **Gráficos:** 8,5

NOTA **4,5**

por Eduardo Trivella

# American Chopper 2

## Nem a dose extra de personalização consegue impedir que esse jogo derrape na pista

Se você já assistiu àquele programa de tunagem de motos chopper na TV a cabo e ficou com raiva do pai e do filho toscos que não param de brigar, sua raiva vai ficar maior ainda com esse game.

Os gráficos lembram bastante *GTA Vice City*, mas de uma maneira ruim, já que o clima é de coisa velha, defasada. O pior, porém, rola na hora de colocar as motocas na rua. A sensação de velocidade é quase nula e a física é motivo de piada. As opções de montagem de motos até que são boas, mas com a falta de empolgação nas corridas, fica difícil curtir as motocas personalizadas.

JOGO PORCO

# Friends: The One With All the Trivia

Um estilo que parece fadado ao fracasso no PS2 é o dos jogos de perguntas e respostas. Simples demais para o console, não há como imaginar um game deste tipo conquistando legiões de fãs. A não ser que o tema seja a série de sucesso *Friends*.

Prato cheio para os viciados em TV a cabo, o jogo traz centenas de perguntas selecionadas pelos produtores da série e dubladas por James Michael Tyler e Maggie Wheeler, os personagens Gunther e Janice. Se não empolga pela falta de ação, o mesmo não se pode dizer do desafio. A dificuldade das perguntas é suficiente para dar calafrios até nos fãs de carteirinha da série, que entre um momento de tensão e outro podem se deliciar com cenas hilárias de todas as dez temporadas.

**Distribuidora:** Warner Bros. Interactive
**Produtora:** Artech Studios **Tipo:** Trivia
**Jogadores:** 1 **Nota:** 6,5

# Especializada PlayStation

# www.GameOne.com.br

## ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

**LOJA**

**CONHEÇA NOSSO SITE**

**Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até**

**16x!**

**(19) 3236 6059**

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

**Produtora:** Ubisoft Montreal **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Desafio sensacional **Ponto Fraco:** Controlar a câmera é chato. **Diversão:** 8,5 **Controle:** 8,5 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **7,0**

por Leandro Rodrigues

# Prince of Persia: Revelations

## O título pode até ser diferente, mas não se engane. A aventura que o príncipe sem nome vive no PSP é igual à da versão Warrior Within

No mundo dos portáteis, nada se cria, tudo se converte. Essa é a máxima da criação de quase qualquer jogo para o PSP e *Prince of Persia* não escapou à sina. Recriação da aventura de *Warrior Within*, as únicas diferenças de *Revelations* em relação à versão de console é o desenho de algumas fases, que teve de ser modificado para a capacidade do portátil.

O enredo, que não sofreu nenhuma mudança, trata dos problemas que o Príncipe enfrenta por ter brincado com o tempo no jogo anterior. O herói é perseguido por Dahaka, uma criatura gerada pela anomalia temporal que quer corrigir o problema do jeito mais simples: aniquilando-o. Como o Príncipe não está a fim de morrer assim tão facilmente, ele toma a única atitude possível. Invade a Ilha do Tempo para tentar voltar ao passado e corrigir a encrenca toda.

Além das fases adaptadas já citadas, o pacote de mudanças ainda incluiu enigmas inéditos, fora as obrigatórias adaptações nos controles. E é aqui que surge o principal problema da conversão. A manipulação da câmera. Sem o segundo analógico para facilitar a tarefa, é preciso segurar o botão L e girar o analógico para movê-la. Não é um defeito grave, mas atrapalha.

Os gráficos mantêm a qualidade já vista no PlayStation 2. Mesmo a redução de qualidade nas texturas não compromete o visual do game na excelente telinha do PSP. A qualidade sonora também é boa, mas fica a ressalva para o estilo das músicas. Como na versão *Warrior Within* dos consoles, o excesso de rock pesado não combina muito bem com a aventura persa.

*Revelations* é um ótimo titulo, com um valor especial para quem não jogou o segundo jogo da trilogia nos consoles e está doido para aproveitar o detonado do terceiro capítulo publicado na página 36. Mas, sem dúvida, seria muito melhor se o portátil da Sony começasse a receber alguns títulos inéditos.

Toda a habilidade de movimentação do Príncipe foi preservada para as lutas, que continuam

O controle manual da câmera, adaptado para o único analógico do portátil, perdeu toda a praticidade

Mesmo a redução na qualidade das texturas passa despercebida, graças à excelente telinha do PSP

Se você ainda não curtiu *Warrior Within* no PS2, aproveite a versão de PSP. As duas são idênticas

# CB GAMES Importação e Exportação

## www.cbgames.com.br

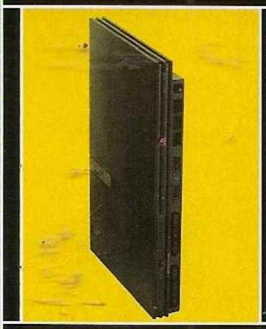
| | | | |
|---|---|---|---|
| Venus | US$ 13 | Bios PS1 | US$ 10 |
| Matrix | US$ 40 | Capacitor 100X200V | US$ 1 |
| Ótica PS1 | US$ 28 | Fonte GAME CUBE | US$ 75 |
| Ótica PS2 400B - CR HD7 | US$ 76 | Controle MEGADRIVE | US$ 2 |
| Ótica Dreamcast jap | US$ 28 | Controle PS2orig | US$ 23 |
| Flat Alongadora | US$ 2 | Controle SEGASATURN | US$ 2 |
| Flat PS1 Laranja | US$ 4 | Controle X-BOX VR5 | US$ 17 |
| Laser PS1 | US$ 4 | Modem PS2 | US$ 20 |
| Laser PS2 | US$ 25 | Memory Card PS2 | US$ 20 |
| Suspensão c/ lente PS1 | US$ 5 | Lente p/ PS1 | US$ 3 |
| Suspensão c/ lente PS2 400-C | US$ 13 | Motor CD p/ PS1 | US$ 4 |
| Suspensão 400-R | US$ 27 | Motor CD p/ DREAMCAST | US$ 4 |
| LA 6508 orig. | US$ 33 | Polia CD PS1 | US$ 2 |
| BA 5986 | US$ 6 | CDX 8606 | US$ 10 |
| BA 5810 | US$ 6 | Kit Engrenage PS1 | US$ 3 |
| BA 5815 | US$ 6 | Modulador RF 2CAN | US$ 2 |
| BA 5954 | US$ 6 | | |
| BA 5977 | US$ 6 | | |
| BA 6392 | US$ 6 | | |
| BA 6398 | US$ 6 | | |
| BA 6664 | US$ 6 | | |
| BD 6667 p/ X-BOX | US$ 6 | | |

**ATACADO PARA TODO BRASIL**

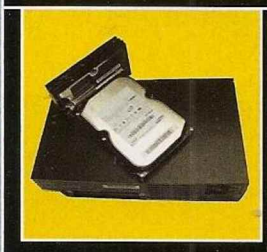
**Preço de tabela da**
**www.raiolasergames.com.br**
**+ 10% + SEDEX**

**Console PS2**
**US$ 245**
**50001**

**Console PS2 Slim**
**US$ 205**



**Kit HD 120GB**
**Modem + Memory Card c/ 30 jogos**
**US$ 215**



## Informática

| | |
|---|---|
| Monitor LCD Sansung 17" | US$ 516 |
| Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828 | US$ 990 |
| Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver | US$ 528 |
| Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto | US$ 102 |
| HD IDE 160 GB Sansung 7200 | US$ 110 |
| HD IDE 80 GB Sansung 7700 | US$ 75 |
| Memória 128 333 PC 2700 Kingston | US$ 36 |
| Memória 256 333 PC 2700 Kingston | US$ 53 |
| Memória 512 333 PC 2700 Kingston | US$ 100 |
| Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD | US$ 1650 |
| Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD | US$ 1100 |
| Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0 | US$ 35 |

# Assistência Técnica para todo o Brasil

**PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube**

**R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511**

REVIEW PSP

por Leandro Rodrigues

**Plataforma:** PSP **Produtora:** EA Canada **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 4
**Ponto forte:** Ótima sensação de velocidade **Ponto fraco:** Modo principal muito simplificado

NOTA 7,5

# Need for Speed Most Wanted 5-1-0

## Simplificação além da conta deixou o jogo sem nenhum grande atrativo

Simplificar. A solução da Electronic Arts, apesar de comum na maioria das conversões para o portátil, nesse caso foi exagerada. Para começar, a cidade aberta dos consoles desapareceu. Você vai direto de uma prova a outra pelos menus. A sensação é ainda pior quando se joga o modo principal, em que você precisa chegar ao topo da black list. Sem tarefas extras nem vídeos para temperar a evolução da história, a única diferença que este modo tem para as corridas do Quick Race é que você é obrigado a começar com um carro mais bagaça.

Como na versão para os consoles, é preciso ganhar diversos tipos de corrida em busca de pontos de reputação e grana para equipar seu carro. Como na versão de console, a modalidade Drift (disputa de derrapagens) foi eliminada, mas nas corridas normais há a chance de rolar uma perseguição policial de acordo com a sua reputação. Se tudo o que você quer é correr sem qualquer história para motivá-lo, aproveite.

Toda a simplificação do jogo ao menos rendeu um ponto positivo. A sensação de velocidade é ótima

**Produtora:** Electronic Arts **Distribuidora:** EA **Tipo:** Aventura **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 3 **Ponto Forte:** Minigames
**Ponto Fraco:** Inteligência artificial e câmera **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA 8,0

Sozinho, Harry se vira bem, mas fique esperto na hora das magias em conjunto. A inteligência artificial é muito fraca

# Harry Potter and the Goblet of Fire

## Magias de bolso para ganhar o Torneio Tribruxo

A invasão do bruxinho mais famoso dos cinemas toma conta também do portátil da Sony. O jogo baseado no quarto livro da série chega com força, trazendo todas as características das versões dos consoles e de brinde uma boa coleção de minigames que exploram bem o multiplayer sem fio do portátil.

Os gráficos desta conversão estão levemente mais simples que os da versão do PS2, mas o som é de primeira. Além disso, também foi preservado o sistema que permite ao jogador escolher qual dos três personagens principais controlar em cada uma das fases. Isso até a hora da atração principal do jogo: o torneio Tribruxo. Aqui, toda a responsabilidade cai nos ombros de Harry Potter, que deve enfrentar sozinho três desafios para vencer a disputa escolar.

Mas nem tudo é perfeito na Hogwarts portátil. Para variar, a câmera prejudica a jogabilidade, e o uso de magias combinadas é afetado pela fraca inteligência artificial dos seus parceiros controlados pelo computador. O principal destaque, no entanto, são os minigames inéditos. Os cinco joguinhos são próprios para disputas multiplayer, e é possível jogá-los em até três pessoas mesmo que só uma tenha o disco do jogo, o que favorece a jogatina casual em grupo. Se você está em dúvida entre a versão de PS2 e a de PSP, fique com a portátil.

# DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

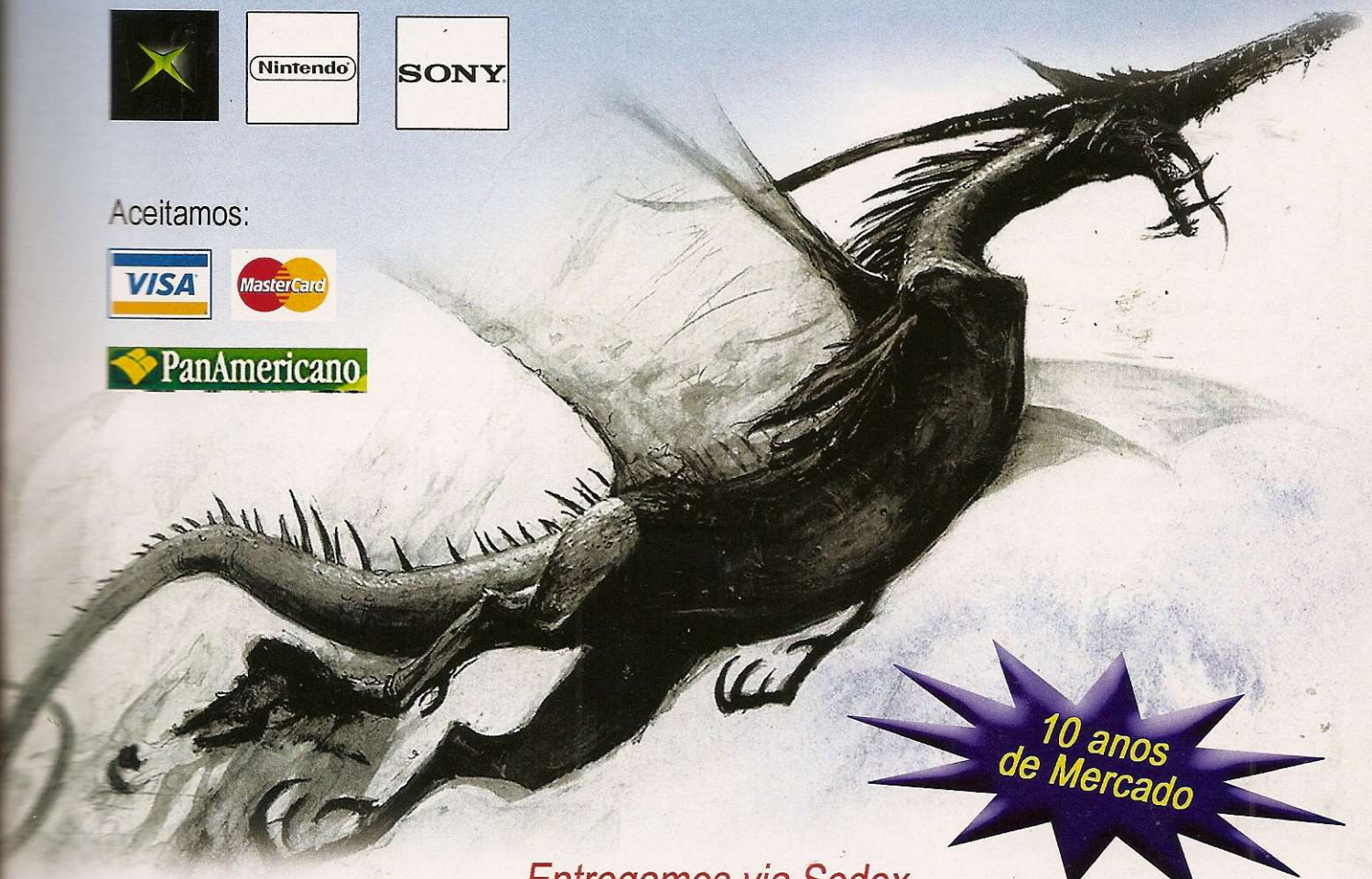
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

**Site: www.dragoon.com.br**
**Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375**
**Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP**
**(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local**

por Leandro Rodrigues

# Prince of Persia
## The Two Thrones

**Sem cair na mesmice, episódio final da trilogia do Príncipe é tão bom quanto os anteriores**

Ele já foi um inocente nobre em busca de aventura em *Sands of Time*, depois um guerreiro sangüinário em *Warrior Within*. Agora, o inevitável acontece, e para salvar a sua terra natal, o Príncipe deve enfrentar seu maior desafio: o seu lado negro.

Tudo começa após o final verdadeiro de *Warrior Within*, em que o herói obtém a Water Sword, elimina Dahaka e conquista Kaileena, a imperatriz do tempo. Mas ao voltar à Babilônia para viver em paz, o que Príncipe encontra é devastação e súditos nem um pouco felizes com seu retorno. Capturados, o herói e sua amada ficam sem opção e Kaileena, em desespero, se sacrifica e liberta as Areias do Tempo mais uma vez.

O Príncipe escapa da morte novamente, mas as Areias não são generosas com quem as utiliza. Ao recuperar a Adaga do Tempo, mais tarde, o guerreiro percebe que desta vez foi afetado pelo seu poder maligno. O resultado é a sua lenta transformação no Dark Prince, uma criatura perturbada e impiedosa como o guerreiro de *Warrior Within* que, aos poucos, vai dominando a personalidade do herói.

### Duas personalidades, duas formas de lutar

No jogo, Dark Prince funciona como uma espécie de alter-ego do protagonista. Cruel, fortalecido pelas Areias do Tempo e com uma espécie de corrente-chicote presa ao braço, o Dark Prince ataca inimigos a distância, enquanto usa sua espada para detonar outros oponentes da forma mais tradicional.

Mas isso não significa que a versão humana do Príncipe também não caia na porrada. Sem a corrente, mas mantendo a habilidade de usar duas armas ao mesmo tempo, o herói é mais fraco que sua versão maligna, mas também precisa estraçalhar a sua cota de criaturas para seguir em frente.

### Furtividade acrobática

Felizmente, nem tudo se resume a lutas. As habilidades acrobáticas do protagonista, tanto em sua versão humana quanto na possuída, agora voltam a ter mais importância, com direito até ao uso das armas nos cenários. A corrente do Dark Prince, por exemplo, pode ser usada para atravessar abismos e alcançar locais mais altos, enquanto a Adaga do Tempo pode ser fincada em pontos específicos das paredes, para ajudar o Príncipe nas escaladas. Outra novidade é a inclusão das corridas de biga, obrigatórias em alguns trechos da aventura. Sem muita relação com o clima do jogo, a opção é dispensável, mas o número escasso de corridas minimiza o estrago.

O maior destaque, porém, é o sistema de furtividade. As acrobacias, agora, além de servirem para atravessar os cenários, permitem que o protagonista se aproxime de certos inimigos sem alertá-los, o que ativa um sistema de combate especial que possibilita eliminá-los na hora. Some a isto o visual de alto nível de sempre e a trilha sonora excelente, que resgata os temas persas e indianos da versão *Sands of Time*, e o que se obtém é um jogo digno de encerrar a trilogia do Príncipe. Isto é, ao menos até que algo melhor seja anunciado para o PS3.

### COMANDOS

- ■ ..... Ataque principal (AP)
- ▲ ..... Ataque secundário (AS)
- ✖ ..... Rolar/Pular/Ação
- ● ..... Soltar-se/Pegar/Jogar arma secundária
- AE* ..... Movimentação
- AD* ..... Câmera
- L1 ..... Ativar Adaga do Tempo
- L2 ..... Visão panorâmica
- R1 ..... Balançar/Defesa/Correr em paredes
- R2 ..... Visão em primeira pessoa
- START ..... Menu de pausa

*AD/AE = analógico direito / esquerdo

**Distribuidora:** Ubisoft **Produtora:** Ubisoft Montreal **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Furtividade **Ponto Fraco:** Corridas de biga desnecessárias **Gráfico:** 9,5 **Som:** 9,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 9,5 **Diversão:** 9,0

NOTA **9,0**

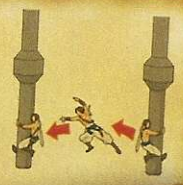
Como em *Warrior Within*, mais uma vez as Areias do Tempo revelam o lado mais sombrio do Príncipe. A diferença é que agora o maior inimigo do guerreiro é o seu próprio lado maligno

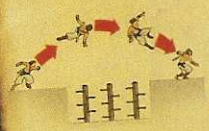
# DOIS TRONOS, DOIS PRÍNCIPES

## ACROBACIAS

**Em *Prince of Persia* não existe o menor caminho entre dois pontos, e sim o mais difícil. Se você não quer cair em qualquer armadilha pelo caminho ou ficar preso nos cenários, comece já a praticar os movimentos acrobáticos do Príncipe:**

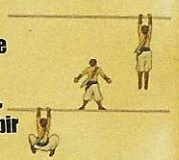
**Pulo entre pilares**
Para saltar de um pilar a outro próximo, vire-se de costas para o ponto que deseja atingir e salte.





**Corrida pelas paredes**
Corra paralela ou diagonalmente a uma parede e segure L1 para correr por ela.

**Nos beirais**
De pé, use ↑+✕ para subir, ✕ para saltar de costas ou ● para se pendurar. Pendurado, aperte ↑+✕ para subir ou ● para se soltar.



**Barras acrobáticas**
Para se agarrar a uma barra acima da sua, use o direcional para ganhar impulso, salte na parede próxima e pule no tempo certo para subir.

**Corrida contra a parede**
Corra em direção à parede e segure L1. Ao ganhar altura, salte para um apoio mais alto.

**Pulo entre paredes próximas**
Use a corrida contra a parede, depois siga saltando no tempo certo para subir entre as paredes.

**01.** Depois que os demônios levarem Kaileena, role para passar pela abertura na parede e vire à esquerda. Suba na estrutura de madeira, pule o buraco e siga em frente. Pule para a parede do lado esquerdo e corra por ela até o outro lado.
**02.** Escale a parede à direita e, em cima, siga para a esquerda. Desça pela escada e escale os dois pilares do centro da sala. Pule de um para outro até chegar ao alto e salte para a plataforma. Circule o local e, da estrutura de madeira, pule para a parte mais alta do pilar.
**03.** De lá, pule e agarre na beirada da parede. Siga para a direita, desça, corra pela parede e pendure-se no beiral da parede. Suba no local disponível. Desça na nova sala para avistar uma fonte.

## The Ramparts

**04.** Siga em frente e suba a escada. Após coletar a faca, aproxime-se do inimigo e pressione AS para surpreendê-lo. Depois, sempre que o tempo parar, aperte o botão novamente para golpear a vítima.
**05.** Continue pela direita e pule no poste. Desça, elimine outro inimigo e corra pela parede em seguida. Ao agarrar no beiral, siga por ele e, no final do caminho, pule para o lado oposto. Por fim, desça a escada.
**06.** Siga em frente e corra pela parede da esquerda. No meio da corrida, pule para segurar na beirada da parede oposta. Suba, passe para o lado esquerdo e suba pela escada. No alto, corra pela parede e segure-se no beiral da passagem.
**07.** Depois da animação, corra pela parede da esquerda e escorregue pela cortina. Avance até o fim do local e suba a escada dentro da cabana. Pule para a escada seguinte, escale a parede e salte para a plataforma do outro lado. Suba, pule para a outra escada, desça e vá para a esquerda. Escale as duas paredes seguintes.
**08.** Do alto, desça com cuidado e acerte o arqueiro pelas costas. Desça a escada, entre na última janela e suba a escada.

## The Harbor District

**09.** Corra pela parede da esquerda e pule para a plataforma no final. Continue pelo beiral de madeira do lado esquerdo e, ao fazer a curva, suba de volta. Ande com cuidado pela viga e pule para a próxima, rolando pela abertura a sua frente em seguida.
**10.** Salte para a viga em frente, desça com cuidado até a viga mais baixa e surpreenda o inimigo mais próximo. Siga até a sala ao fundo e use a parede e as vigas para chegar ao alto. Feito isso, corra, pule em outra viga e salte na direção da parede a sua frente. Com o personagem suspenso, desça lentamente e pule quando estiver próximo ao chão. Elimine os dois guardas para prosseguir.
**11.** Pule na viga em frente, ande sobre ela e salte para a próxima. Pule para o vão na parede à esquerda e suba. Em cima, pule em outra viga e repita a operação no vão. Desça com cuidado e elimine a vítima mais próxima.
**12.** Suba a escada e continue pelo corredor ao fundo. Há dois arqueiros na área inferior. Tente surpreender pelo menos um deles e suba a escada para chegar ao alto da torre à esquerda. Da viga, pule para o parapeito. Aguarde o arqueiro voltar e pegue-o por trás. Role pela passagem para entrar em uma sala.

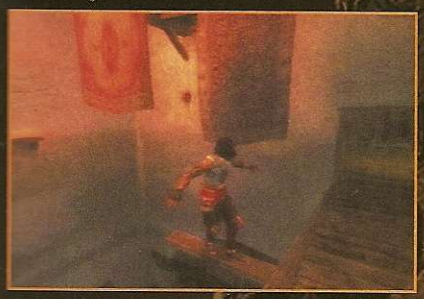
## The Streets of Babylon

**13.** Suba pela parede à direita, corra por ela e pule para a viga que fica na esquerda. Espere o inimigo se aproximar e pegue-o desprevenido. Acerte o arqueiro e corra pela parede da esquerda. Em cima da viga, pule para o muro do outro lado e siga até o final do corredor,

onde será preciso saltar de parede de em parede para chegar ao alto.

**14.** Corra, pule pelas vigas até chegar ao outro lado, desça com cautela e pegue os dois soldados desprevenidos. Siga em frente, passe pela viga e pule para a outra, ao fundo. Salte para o muro e corra pela parede à direita. No final, pule na próxima viga. Daqui, faça a seguinte acrobacia: pule para a parede, use a impulsão para pular na direção oposta e agarre-se na madeira. Suba e siga em frente.

## The Palace Balcony



**15.** Desça pela sacada até o telhado, corra pela parede e pule para a próxima sacada. Elimine dois inimigos e, na próxima sala, livre-se de um arqueiro. Corra pela parede ao fundo e suba no pedestal. Novamente, corra pela parede em frente e aperte AP para fincar a adaga no local indicado. Pule e pressione o mesmo botão para subir. Salte para a sacada do outro lado, corra pela parede da esquerda e, quando estiver em cima do dispositivo, pressione o botão de pulo para saltar diagonalmente.

**16.** Suba na placa móvel da sacada para que uma porta seja aberta ao fundo. Corra e entre por ela. Escale a parede da direita e finque a adaga na parede do fundo. Desça, surpreenda o guarda e suba na viga à esquerda. Pule para a sacada e suba para pegar mais um guarda.

**17.** Entre na sala ao fundo e suba na sacada. Elimine o guarda, escale a parede e finque a adaga no ponto certo. Corra pela parede e finque novamente a adaga mais à frente. Continue pela parede da direita e aperte AS quando a tela brilhar para eliminar o inimigo. Da parede ao fundo, pule para a outra parede e, na próxima, salte para a beirada do buraco. Suba e escale mais uma. No alto, finque a adaga e, em seguida, corra e pule para o lado oposto. Siga em frente para pular na parede que fica sobre o arqueiro. Surpreenda os dois inimigos mais próximos.

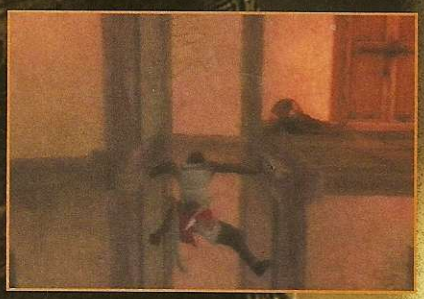
**18.** Na sala ao fundo, escale a parede da esquerda e finque a adaga. Corra para o lado direito e pendure-se na beirada da parede. Depois da animação, suba e, no canto esquerdo, corra pela parede para acionar um dispositivo e pular para a viga em frente. Entre pela passagem que se abriu.

## The Palace

**19.** No corredor cheio de armadilhas, a primeira coisa a fazer é correr para escapar do chão com espinhos. Em seguida, fique atento à lâmina que sai do chão. No final do corredor, seja rápido para escalar a parede, pois existem espinhos. A seguir, corra pela parede da esquerda, tome cuidado com a lâmina e pule para o lado esquerdo.

**20.** Corra pela parede da esquerda e, no dispositivo, salte diagonalmente para a esquerda. Escale a próxima parede, role para passar pelas lâminas e gire a alavanca no fim do corredor. Para chegar à abertura no teto, volte um pouco e, no meio da área marcada por duas faixas, escale a parede e pule para a outra. Finque a adaga no local demarcado para escorregar e, assim, acionar um bloco para subir. Se precisar, use a fonte que fica no lado esquerdo da próxima sala.

## The Throne Room



**21.** Finque a adaga em uma das esfinges e corra para o lado direito, continuando até o fim do corredor. Pule, mate o primeiro arqueiro, corra para a direita e pule no pilar. Pegue o segundo arqueiro pelas costas, escale a parede da direita e finque a adaga.

**22.** Pule para o pilar e depois para a sacada. Livre-se do arqueiro e salte para o pilar do lado oposto. Posicione-se em frente ao vão da parede, desça e elimine os dois guardas de uma só vez. Entre pela porta em frente.

**23.** Quando o palácio começar a desmoronar, corra pelos corredores, acione o dispositivo na parede em frente à porta fechada e siga por ela. Na parte seguinte, corra pela parede para não morrer quando o chão desabar. Mais a frente, finque a adaga no alto da parede e continue correndo. Na última parede, desça deslizando pela cortina e entre pela porta.

## The Trapped Hallway

**24.** Siga pelo corredor da direita evitando as armadilhas. Acione o dispositivo na parede em frente à porta e, na próxima sala, fique atento aos escombros. Pule no único pilar disponível e passe para outros dois ao lado. Por fim, pule na parede, suba dois lances e pule para o pilar mais alto. Antes de ela cair, pula para a parede e finque a adaga no ponto certo. Corra para a

Se a catástrofe levou Kaileena e impediu novamente o Príncipe de se dar bem com alguma gata, *The Two Thrones* traz de volta Farah, a princesa que já deu um fora no herói em *Sands of Time*. Será que dessa vez ele vai ter melhor sorte?

direita e repita o procedimento anterior. Pule para o último pilar e, depois, para a viga. Desse ponto, pule para a passagem com fogo.

25. Salte para a cortina do lado oposto e, no fim da descida, pule para o vão na parede do outro lado e desça.

## The Ruined Palace

26. Tome cuidado para não ser pego por nenhuma armadilha no corredor. Passada essa parte, você poderá encontrar areias do tempo nos jarros. Pule para o outro lado e corra pela parede da esquerda para acertar os guardas.

27. Elimine os dois guardas e siga pela parede a sua frente. Finque a adaga no ponto certo e continue sua escalada.

## The Royal Chambers

28. Acione o dispositivo próximo à porta e siga em frente. Desça as escadas e, ao acordar depois da animação, pendure-se na barra a sua frente. Pule para as outras, siga em frente e agarre-se em outra barra. Pule para a parede, vá para a esquerda e desça pelo vão da parede.

29. Na nova área, dê cabo dos inimigos, escale a parede do lado e finque a adaga na engrenagem para abrir a passagem secreta. Com cuidado, desça pelas paredes até o lado com água. No fundo, escale a parede usando sua adaga. Pule para o pilar para abrir uma porta e siga por ela.

30. Desça pela parede, passe pela água e suba pelos pisos da parede à esquerda. Pule no pilar e, a seguir, para a barra. Salte e suba na parede que se move. Finque a adaga e corra para a esquerda. Pule no vão da parede, bem no canto esquerdo, e desça até o fundo.

31. Depois da transformação, o príncipe passa a se alimentar das areias do tempo. Use a corrente na estátua do gárgula, puxe e entre pela porta que se abriu.

32. Desça, pegue o baú e suba de novo. Corra, aperte AS para prender a corrente na barra e passe para a viga. Avance por mais duas barras, elimine alguns inimigos, entre na gruta em frente e puxe o bloco usando a corrente. Siga pela nova porta, suba na parede, ande para a esquerda e suba dois níveis. Corra pela parede da direita e suba a escada.

33. Acione a engrenagem no canto esquerdo usando sua adaga e pule para a barra quando a plataforma se mover. Pule para a próxima e, na parede giratória com espinhos, espere o momento certo para pular até chegar ao topo. Da viga, pule no vão entre as madeiras e desça.

34. Suba pelas madeiras na parede e, na frente da plataforma móvel, pule e finque a adaga. Corra para a sua esquerda e continue em frente. Na sala a seguir, finque a adaga na parede à esquerda e entre pela nova porta. Vire à direita, passe pelas lâminas, continue em frente e beba a água da fonte dourada para ser transportado. Avance desviando das armadilhas até chegar à luz branca.

35. Faça o caminho de volta, entre na porta à esquerda e atravesse o local com lâminas.

## The Tunnels

36. Passe pelos corredores e corra pela parede à esquerda. Pule para a plataforma,

corra pela parede da direita e suba a escada. Prossiga tomando cuidado com os dardos.
**37.** Pule os buracos, livre-se dos dois arqueiros e suba pelas beiradas na parede a sua frente. Passe para o outro lado, tome cuidado com o piso que cai e suba até o alto da torre.

## The Fortress

**38.** Desça pela coluna entre as paredes, acabe com os inimigos e finque a adaga no poço de areia do tempo. Corra pela parede da esquerda e pule na barra. Pule para a próxima e pegue o arqueiro desprevenido.
**39.** Pule na corrente, desça e elimine mais dois inimigos. Suba no bloco à direita e finque a adaga no alto. Corra para a esquerda e finque-a novamente. Continue correndo, pule nos dois dispositivos para chegar ao fundo do local e suba na borda da parede da direita.
**40.** Após exterminar os dois soldados deste local, gire a alavanca para abrir o portão e corra pela parede da esquerda tomando cuidado com os espinhos.
**41.** Controlando a versão negra do príncipe, corra pela parede da esquerda e, embaixo do lustre, jogue a corrente. Corra mais um pouco e pule para a corrente. Elimine os inimigos no piso térreo e suba no pilar. Pule para as barras e, da última, pule e finque a adaga na catraca para abrir o portão. Siga por ele.
**42.** Durante a corrida de biga, preocupe-se com duas coisas: atacar sem dó qualquer um que tentar subir no seu veículo e jogar as bigas adversárias contra as paredes. Depois da animação, continue em frente, subindo por paredes e escadas até chegar a uma fonte.

## The Lower City

**43.** Suba na viga e pule para a que fica em frente. Salte para o beiral do lado direito, siga para a direita e desça quando não puder mais avançar. Da janela, desça mais um lance, ande para a direita e, da ponta da viga, pule para o outro lado. Siga para a esquerda e desça pelo outro lado.
**44.** Corra pela parede da direita e use o dispositivo de impulso para chegar ao lado oposto. A seguir, livre-se dos guardas e pendure-se na beirada. Abaixo há um ponto no qual a adaga pode ser fincada. Faça isso e espere um inimigo se aproximar para surpreendê-lo. Repita o esquema com o guarda mais a frente, depois suba na viga e pule no vão entre as paredes.
**45.** Desça com cuidado e elimine os guardas. Siga pela porta deste local e, ao virar à esquerda, dê cabo dos soldados. Suba na caixa, finque a adaga no alto, corra para a direita e desça do outro lado. Corra pela parede até o lado oposto e enfrente as criaturas parecidas com cachorros.
**46.** Corra pela parede da direita, passe por um buraco, pule o próximo e escale a parede. Após a metamorfose, livre-se de mais monstros e pule para o outro lado, mas não se esqueça de usar a corrente e correr em seguida para não ser morto quando o piso desmoronar. Corra pela parede da esquerda e segure-se na barra. Suba e pule para a plataforma.
**47.** Passe pela plataforma que está descendo e use a corrente na barra para alcançar a escada oposta. Suba até o topo para voltar ao normal.

## The Lower City Rooftops

**48.** Pule para o prédio à direita e elimine o arqueiro, depois desça pela esquerda e livre-se de outro atirador. Pule para o outro lado e assista à animação.
**49.** Continue pelos telhados dos prédios, livre-se de mais arqueiros e siga em frente. Pule para o prédio em frente, corra pela parede da direita e use o dispositivo para alcançar a corrente. Desça com cuidado e, depois de eliminar todo mundo, entre pela porta à direita. Corra, desça pelo poço e escale a parede ao fundo, fincando a adaga nos locais marcados. Salte para a estrutura de madeira no lado oposto, suba até o nível mais alto, corra pela parede da direita e finque a adaga no final da parede. Desça até o chão usando os outros pontos da parede.
**50.** Escale a parede da direita e finque a adaga. Suba mais um lance e finque-a novamente. Dali, corra e finque-a na catraca do lado direito para abrir duas portas. Entre pela que fica no lado oposto, passe as armadilhas e, no alto, tome água na fonte dourada. Do outro lado, passe por mais armadilhas para aumentar sua barra de energia, faça o caminho de volta e finque a adaga na catraca ao lado da porta para poder sair.
**51.** Abra as duas portas usando a adaga e siga passagem ao lado para enfrentar o primeiro chefe.

## The Arena

**Chefe: Jawless Brute**
Circule em volta do inimigo para não ser surpreendido e procure por pontos para fincar sua adaga. Quando encontrar, escale a parede, suba em uma plataforma e, assim que a tela brilhar, pule no gigante e desfira três golpes perfeitos. Quando ele tombar, suba em suas costas e acerte mais três ataques. Para continuar a aventura, pule no túnel.

Não é à toa que o Príncipe vive se dando mal com a mulherada. Com essa cara...

## The Arena Tunnel

**52.** Corra pela parede da direita, suba na plataforma móvel, pule e use sua corrente para pegar a barra que fica no lado oposto. Use a corrente mais uma vez para chegar ao outro lado, tomando cuidado com os pilares que fecham a passagem. Na viga, pule para a esquerda, desça a escada e, no fundo, puxe o gárgula com a corrente. Salte ao que se formou e corra para passar pela porta.

**53.** Corra pela parede da direita, use a corrente no lustre e suba nas plataformas do outro lado. No alto, corra para a esquerda e use a corrente novamente. Suba e volte usando as barras mais acima. Continue pelo corredor até o personagem voltar ao normal.

## The Balconies

**54.** Corra pela parede da direita até o outro lado, elimine o inimigo e corra pela parede da esquerda. Livre-se de mais um guarda e, da sacada, pule para o prédio em frente. Assim que derrubar outro inimigo, desça e escale a parede a sua frente. Finque a adaga no alto e corra para a esquerda para se agarrar na corrente.

**55.** Surpreenda os soldados abaixo, desça até a fonte e volte ao nível superior para acionar o dispositivo na parede. Ative a câmera lenta e desça para entrar na porta.

## The Dark Alley

**56.** Escale a parede do canto e siga pulando de um lado para o outro. No alto, finque a adaga no ponto certo e corra para a esquerda até o final do corredor. Suba a escada e pule de prédio em prédio eliminando os arqueiros.

**57.** Após a conversa com a princesa, siga para o lado oposto, suba na parede e finque a adaga. Corra para a esquerda, derrube mais alguns inimigos e tome cuidado com o fogo no teto. Entre pela porta aberta pela princesa.

**58.** Na ponta da viga, salte para o centro do vão e desça devagar. Pule para o lado oposto, finque a adaga, corra para a direita e escorregue pela cortina. Escale a parede, corra pela da esquerda e, ao descer por outra cortina, pule antes de cair no abismo.

**59.** No canto esquerdo no final do corredor, pule de um lado para outro entre as paredes para chegar ao topo. Suba na plataforma, dê a volta e ande até a ponta da viga. Pule para o outro lado, corra pela parede da esquerda e suba as duas escadas.

**60.** Livre-se dos inimigos invisíveis e siga para a direita. Escale a parede e finque a adaga. Suba, corra ao redor da torre e pule no pilar do outro lado. Repita esse esquema mais uma vez e finque a adaga no local disponível. Corra para a direita e pule no dispositivo.

**61.** Coloque o objeto derrubado pela princesa embaixo da parede onde há um buraco. Corra e entre por ele. Lá dentro, acione a catraca usando a adaga, desça e corra pela parede da direita para voltar e entrar pela porta.

**62.** Pule o buraco, siga para a direita e finque a adaga no outro lado. Corra para a esquerda e seja rápido na plataforma, pois ele cai depois de um tempo. Pule, finque a adaga no lado oposto, corra para a esquerda e, da plataforma, salte para acionar a catraca. Na outra plataforma, seja rápido e pula para o outro lado.

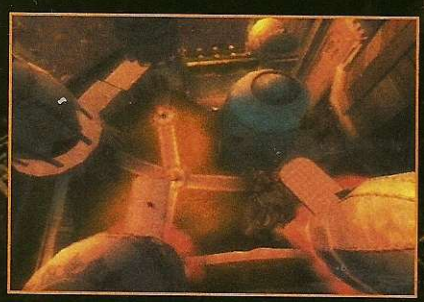
**63.** Continue pulando de uma plataforma para outra e corra pela parede da direita. Salte para o lado, escale a parede ao fundo, pule para o outro lado e livre-se de dois cachorros. Suba na pedra e corra pela parede da direita. Segure-se na barra no último instante, pegue impulso, pule e acione a catraca na parede.

**64.** Suba na pedra que surgiu, corra pela parede da direita e suba na madeira. Corra novamente pela parede e pule na barra. Pule para o muro e depois salte para o outro lado. Escale, finque a adaga e vá para a esquerda. Salte para a viga e, em seguida, para dentro do prédio. Desça e enfrente todos inimigos.

**65.** Posicione o objeto embaixo dos símbolos da parede, suba e finque a adaga neles. Acione a alavanca mais acima, volte e desça no vão entre as plataformas. Suba na pequena elevação e finque a adaga ao lado. Corra para a direita e passe pelos dois símbolos para fincar a adaga novamente. Suba e, do outro lado, acione mais duas alavancas.

**66.** Volte à primeira alavanca e acione-a mais duas vezes. Suba no objeto liberado pela princesa e acione a catraca. Depois da animação, acione a catraca de novo, suba e entre pela porta que se abriu. Siga pelo corredor pulando nas plataformas.

## The Temple



**67.** Acione a engrenagem e, após a transformação, pule na viga e salte para o outro lado. Elimine as criaturas e corra para a direita. Da plataforma, corra novamente e pule no final, usando a corrente para chegar ao outro lado.

**68.** Corra para a esquerda e pule na viga. Dê cabo dos inimigos e puxe o bloco com o gárgula. Suba, pule para o outro lado, entre pela porta e puxe mais um gárgula.

**69.** Corra pela parede da esquerda e use a corrente para chegar até o outro lado. Dê a volta no salão usando os lustres na parede, desça e mate todos os inimigos. Acione a pedra e entre na porta que se abriu. Faça o mesmo com a pedra seguinte e passe pelas armadilhas antes que a porta se feche.

**70.** Acione a alavanca e elimine os inimigos. Suba na parede e pule no pilar. Suba, pule para o outro, volte à plataforma, salte em direção às barras e suba por elas até chegar ao corredor. Acione outra alavanca, siga pela porta, corra pela parede da direita, desça pela cortina e, depois, pule para a outra. Acione a engrenagem e corra pela parede da direita. Suba no muro e continue pelas escadas.

## The Marketplace

**71.** Depois da animação, volte e corra pela parede da esquerda. Pule para a estrutura de madeira no meio, dê a volta e desça pelo vão. Pule na viga e dê cabo dos dois guardas. Coloque a caixa sobre a placa móvel, entre pela porta e escale a parede no final do corredor.

**72.** Pule de poste em poste, elimine os inimigos, puxe a caixa para perto do muro,

suba e pule para o outro lado. Acione a engrenagem, posicione a caixa liberada pela princesa sobre o bloco móvel e suba no outro. Entre pela porta, corra e suba a escada. Escale a próxima parede e suba pelas plataformas.

**73.** Corra pela parede da direita, use o dispositivo e finque a adaga. Continue pela mesma parede, pule para o outro lado e finque-a novamente. Atravesse o local usando as vigas e fincando a adaga.

## The Market District

**74.** Desça, escale a parede da direita, pule para o lado oposto e segure-se no beiral. Vá para a direita, finque a adaga, continue e suba no beiral novamente. Ande até a ponta da viga e pule no vão da parede. Desça, derrube os inimigos, acione a engrenagem e use a câmera lenta para entrar pela porta ao fundo..

**75.** Siga pela esquerda e suba na parede ao fundo. Pule de viga em viga e acabe com todos os guardas. Use o poço, puxe uma caixa de madeira para que a princesa chegue do outro lado. Empurre a caixa embaixo da engrenagem e vá para a porta. Corra pela parede da direita e use os dispositivos.

## The Bowery

**76.** Corra pela parede da esquerda, pule para a direita e suba na plataforma. Derrube os inimigos, pule para a viga e, a seguir, para o lado. Com o personagem transformado, pule e use a corrente para chegar ao outro lado. Desça e elimine os inimigos.

**77.** Suba no lado oposto e, do alto, pule e use a corrente. Suba na viga e depois pule para o prédio. Na sala vermelha, acione o dispositivo na parede, use a câmera lenta, entre pela porta e desça na cortina.

**78.** Há mais inimigos na área inferior. Depois de eliminá-los, suba na coluna central e pule para o pilar. Volte para a coluna e entre na sala. Acabe com os guardas, corra para o outro lado, entre na sala e suba, pulando entre uma parede e outra.

**79.** Acione a alavanca para fazer o lustre descer. Corra pela parede da esquerda e use a corrente para segurar nele. Entre na sala da esquerda, mate o arqueiro e pule na sala com água. Ao voltar ao normal, siga pela outra janela.

**80.** Suba pelo túnel para conversar com a princesa.

## The Brothel

**Chefe: Woman In Purple**

A luta não é fácil. Acerte a garota com diversos golpes e, na disputa de força, pressione AP repetidamente. A inimiga fugirá e você se transformará. Corra e pule na viga para chegar ao outro lado. Elimine o inimigo e colete areias do tempo. Quando estiver na mesma plataforma da oponente, acione a câmera lenta e suba para continuar a disputa. No fim rola mais uma disputa de forças. Seja rápido. Depois da vitória, siga a princesa pela porta.

## The Plaza

**81.** Desça pela cortina e, no final, pule para o outro lado. Corra, salte para o lado oposto e pule novamente, usando a corrente para continuar o percruso. A seguir, pule na viga e desça até o chão. Corra, use os dispositivos pelo caminho, pule no beiral da parede e continue em frente.

**82.** Corra pela parede da esquerda e use o lustre para chegar ao outro lado. Elimine os inimigos e faça a seguinte seqüência de movimentos para completar o percurso: escale a parede em frente à barra, pule, use a corrente na barra e, em seguida, pule na viga. Corra pela parede da direita e aproveite o lustre para atravessar para o lado oposto. Use os dispositivos nas paredes até chegar ao alto do pilar e, então, pule para a plataforma de madeira.

**83.** Acione a pedra na parede e corra para a porta. No próximo corredor, siga em frente até voltar ao normal.

## The Upper City

84. Suba na caixa no fundo da sala, corra pela parede à direita, pule na estrutura acima e acione a alavanca para abrir as travas da caixa no chão. Puxe-a totalmente para o lado oposto, suba nela mais uma vez e pule na madeira do outro lado. Volte para se agarrar na viga que fica mais acima.
85. Suba pela coluna no vão da parede, pule para a viga e surpreenda os guardas. Na seqüência, acione outra alavanca e corra pela porta que se abriu. Corra pela parede da direita e use os três dispositivos para chegar ao final do corredor.
86. Corra pela parede da esquerda e pule na corrente. Desça, elimine os inimigos, passe pelo corredor e acabe com mais alguns. Acione o dispositivo, entre pela porta, suba a escada no meio do corredor e continue a subir, pulando de parede em parede. Suba na viga e, depois, no prédio à direita.
87. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado. Continue em frente e desça pelas plataformas. Corra pela parede da direita, pule nos dois dispositivos e desça para eliminar o inimigo. Desça mais um lance, livre-se de outros guardas e verifique o poço. Acione a placa móvel na parede e entre na porta.
88. Destrua os vasos, puxe a caixa até o fundo e escale a parede. Suba no bloco, finque a adaga no ponto disponível, corra para a esquerda e pule para o outro lado. Finque a arma novamente e suba até a plataforma mais próxima.

## The City Gardens

89. Pule na viga em frente e, dela, salte para fincar a adaga na parede. Corra para a direita e finque-a novamente. Suba no beiral e corra pela viga, depois pule para o outro lado, suba e siga para a direita. Finque a adaga em mais um ponto, corra e finque-a novamente em outro ponto.
90. Surpreenda o inimigo e siga pelo parapeito. Pule para o outro lado e depois para um coqueiro. No último coqueiro, suba e pule para fincar a adaga na catraca. Continue pelos coqueiros e volte ao pilar. Da madeira, pule para o outro lado e desça até o chão da maneira mais segura possível.
91. Na viga, pule para o outro lado e, na última, agarre-se e siga pelas barras. Pule para o muro do lado direito, salte em direção ao coqueiro e desça para eliminar os inimigos. Verifique o poço em seguida.
92. Acione a engrenagem no alto da torre, suba no coqueiro e pule nas plataformas que surgiram. Desça, livre-se dos inimigos, corra pela parede da direita e segure-se na viga. Pule para o outro lado e pendure-se no parapeito. Acabe com os oponentes e continue a descida.
93. Hora de lutar contra a criatura cheia de folhas e galhos. Para começar, atinja as pernas dela até que ela fique de joelhos. Aproveite a oportunidade e suba nas costas da criatura para acertá-la. Quando assumir o controle do monstro, tenha cuidado para não bater na parede. Faça-o encostar nas portas para abrir caminho e prossiga até ele cair morto. Passada essa parte, suba a escada à direita.

## The Canal

94. Antes de seguir para a esquerda, role pelo buraco na parede à direita. Siga pelo parapeito à direita, pule para o outro lado e continue até o fim do corredor. Suba pela escada, beba água da fonte dourada e avance pelo corredor com armadilhas até o fim.
95. Volte, entre na passagem à esquerda que ignorou anteriormente e pule de uma parede para outra até chegar ao topo. Lá, corra pela parede da direita e segure-se no parapeito ao fim. Salte para a escada e desça. Pule para o novo parapeito, depois para a barra e, então, para o corredor.

## The Promenade

96. Siga em frente, elimine o inimigo, posicione a caixa junto ao muro próximo à água, bem no canto direito. Suba nela, corra pela parede e pule de uma para outra, acabando com o inimigo ao fundo.
97. Acione o bloco móvel na parede, corra pela parede da direita, pule no dispositivo e suba no parapeito. Suba pulando de uma parede para outra e, em cima, corra no sentido contrário para se transformar novamente.
98. Desça pela corrente, mate os inimigos e acione a engrenagem no alto da parede para fechar as janelas. Corra pela parede e use a corrente no lustre. Desça pela cortina e use o outro lustre para chegar ao lado oposto.
99. Livre-se dos inimigos nesse local e acione a nova engrenagem. Mais janelas serão fechadas. Corra pela parede, use o lustre e, em seguida, os três dispositivos. Acabe com mais um guarda, corra pela parede da direita, use mais dois dispositivos e, por fim, o lustre. Elimine todo mundo, acione outra engrenagem e suba na viga. Pule na janela aberta e corra até o outro lado. Suba na parede do canto e pule na outra janela. Corra pela parede da direita e use os dois lustres para chegar ao outro lado.
100. Segure-se no parapeito e puxe o gárgula. Pule nele e corra pela parede da esquerda. Na escada, desça e puxe outro gárgula. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado para voltar ao normal. Escale as paredes ao seu lado e pule para as barras. Desça pela corrente e acabe com todos os oponentes. Verifique o poço, entre pela porta, atravesse o corredor e suba.

## The Royal Workshop

101. Acione a engrenagem e passe pela porta. Suba na madeira, pule na plataforma e desça um nível. Corra, pule para a outra plataforma ao fundo, corra pela parede e suba na viga. Continue pelas outras duas vigas até a plataforma mais alta. Destrua a próxima porta para atravessar. Para isso, será preciso acionar várias vezes as engrenagens nos sentidos indicados pelas setas, sempre alternando entre a da esquerda e a da direita. Para deixar a seta no sentido necessário, gire a alavanca mais próxima. Veja na lista a seguir qual a seqüência de movimentos para as engrenagens:

| Engrenagem | Movimentos |
|---|---|
| Esquerda | uma vez para frente |
| Direita | duas vezes para a direita |
| Esquerda | duas vezes para frente |
| Direita | uma vez para a direita |
| Esquerda | uma vez para trás |
| Direita | uma vez para a direita |
| Esquerda | uma vez para frente |
| Direita | uma vez para a direita |
| Esquerda | uma vez para frente |
| Direita | uma vez para a esquerda |
| Esquerda | uma vez para frente |

## The King´s Road

**102.** Outra corrida de bigas. Desta vez, além dos desafios já conhecidos, você terá de desviar de obstáculos no meio do caminho.

**Chefe: Axe and Sword Twins**
Concentre seus ataques no inimigo com a espada. Quando o outro tentar pegar você pelas costas, desvie para que o machado dele fique preso no chão. Aproxime-se para iniciar o Speed Kill e atacar os dois inimigos em uma única seqüência. Repita a mesma tática até vencê-los.

**103.** Na sala, depois de se transformar, elimine todos os inimigos, entre pela porta que se abriu e escale a parede no final. Em cima, saia do outro lado e suba. Continue a subida após voltar ao normal.

## The Palace Entrance

**104.** Corra pela parede da direita, use o dispositivo para alcançar o parapeito, pule para o vão do outro lado e suba. Use a manivela, entre pela porta, pule na cortina e, a seguir, para o outro lado. Pendurado, siga para o lado oposto, pule de parede em parede para subir e mate as duas criaturas.
**105.** Corra pela parede da direita e pule para o lado oposto. Pule para a barra e finque a adaga na parede. Corra para a direita, suba na plataforma, vá para o parapeito do lado oposto e pule para fincar a adaga do outro lado. Siga para a direita e suba na plataforma móvel. Suba pulando de uma parede para outra e, no alto, finque a adaga. Corra para a direita e pule para segurar na barra do outro lado.
**106.** Suba para a próxima barra, pule para a seguinte e salte para o prédio. Detone os inimigos, acione a alavanca e entre na porta que se abriu.
**107.** Escale a parede de direita e finque a adaga no ponto certo. Suba novamente e pule para fincar a arma do outro lado. Corra para a direita, suba na plataforma móvel e, por fim, no parapeito ao fundo.
**108.** Avance, pule de uma parede para outra para subir, elimine os dois guardas, corra pela parede da direita e pule nas barras. Siga adiante pulando entre as paredes e finque a adaga no alto. A seguir, corra pela parede da esquerda e pendure-se no parapeito. Siga para a esquerda e pule para o lado oposto, depois livre-se do inimigo e pule para o elevador onde a princesa está.
**109.** Quando o elevador parar, elimine os demônios e acione a alavanca. Assim que as pedras começarem a se mover, suba pelo vão entre as paredes, corra para a direita e suba no bloco móvel. Finque a adaga no ponto mais próximo, corra para a esquerda e finque-a novamente. Suba ao ponto mais alto possível e corra pela parede da esquerda. Finque a adaga na pedra que se move e continue correndo para a esquerda.
**110.** Corra pela rocha em movimento, desça pela cortina e, no fim, pule para a viga do outro lado. Dê a volta e, da outra viga, pule em direção ao vão para subir. No topo, finque a adaga, corra para a direita e pule para o outro lado, fincando a arma no local disponível. Corra pela parede da esquerda, segure-se no beiral e desça ao lado da porta.
**111.** Corra pela parede do lado direito, pule, finque a adaga na parede oposta e corra para a esquerda. Continue no mesmo sentido, finque a adaga novamente, pule para a barra e, depois, para o outro lado. Finque a arma mais uma vez e corra para a direita.

## The Hanging Garden´s

**112.** Desça para o parapeito mais próximo, siga para a direita e, assim que possível, suba até encontrar a princesa. Depois disso, corra pela parede da esquerda, pule na barra do outro lado e desça pelo vão.
**113.** Corra pela parede ao fundo e finque sua adaga no ponto disponível. Corra novamente, pule na rocha móvel e suba pelas barras. Da ponta da viga, pule para a barra do outro lado e, então, para a parede. Depois da animação, corra pela parede da esquerda, segure-se no parapeito e desça pelo vão.
**114.** Examine a fonte de areia, pule e finque a adaga no símbolo. Suba e use o bloco móvel para pular de parede em parede e subir. No alto, agarre-se ao parapeito e vá para a esquerda. A seguir, desça pelo vão e acabe com dois inimigos.
**115.** Corra pela parede da direita, segure-se no beiral ao fundo e pule na barra do lado direito. Salte para beirada acima, pule para o outro lado e, em seguida, para a direita.

## The Structure´s Mind

116. Ande até a ponta da viga e pule para o vão. Desça tomando cuidado com as lâminas, passe pelo corredor com armadilhas e, na próxima sala, alinhe as três plataformas no nível mais alto para habilitar uma ponte. Para isso, use as alavancas correspondentes a cada plataforma e movimente-as nas direções indicadas na lista a seguir:

| Plataforma | Movimentos |
|---|---|
| Direita | para cima uma vez |
| Esquerda | para cima duas vezes |
| Meio | para cima uma vez |
| Direita | para cima duas vezes |
| Meio | para baixo uma vez |
| Esquerda | para baixo uma vez |
| Meio | para cima duas vezes |
| Esquerda | para cima uma vez |

Depois de completar a seqüência, corra para a ponte e assista à animação.

## The Well of Ancestors (1)

117. Entre pela porta da direita, corra pela parede desse mesmo lado e use a corrente no lustre. Corra mais uma vez e segure-se no lustre para alcançar a viga. Pule na direção a corrente e use a sua arma para descer com cuidado na viga apodrecida. Seja rápido e pule na plataforma à direita. Corra pela parede à esquerda e use o lustre para chegar à porta aberta.

118. Recupere a energia, saia e pule na viga. Desça dois níveis e corra pela parede da direita, usando os lustres para chegar até a outra ponta. Desça pelo vão no canto direito, elimine os demônios na área inferior, pule e use a corrente nos lustres em frente.

119. Corra pela parede da direita e use os lustres. Desça pelas vigas, corra pela parede da esquerda e use os quatro lustres para entrar no vão da caverna. Use a corrente na barra, siga pela caverna e ande no parapeito do lado direito. Siga em frente, livre-se dos inimigos, suba na viga e pule para o vão. Desça até o fundo.

120. Pule de beirada em beirada para chegar ao fundo da caverna, desça e use a corrente na barra em frente. Prossiga desviando das armadilhas, corra pela parede da direita, pule no dispositivo, suba e pule para o outro lado.

121. Escale a parede e puxe o gárgula do outro lado. Suba, pule para a parede da esquerda, passe pelas lâminas e acione o bloco no chão para entrar na sala. Colete a nova adaga, destrua a porta danificada e entre por ela.

## The Well of Ancestor´s (2)

122. Usando a arma recém-adquirida para iluminar locais escuros, entre na sala em frente e corra pela parede da esquerda. Pule para o lado oposto, elimine alguns inimigos invisíveis, corra pela parede da esquerda e passe por dois buracos. Continue em frente com cuidado.

123. Vire à direita e pule nas plataformas ao centro. Prossiga sempre em frente e, depois, corra pelas duas paredes à esquerda.

## The Labyrinth

124. Pise no bloco móvel, entre na porta que se abriu, corra pela parede da esquerda e pule para o beiral à direita. Siga em frente, pulando de um parapeito para outro, e pise no bloco para entrar.

125. Pule nas barras e, do outro lado, corra pela parede e suba no parapeito. No nível mais alto, pule na barra e, então, para o outro lado, fincando a adaga no símbolo. Suba pelos outros símbolos, pule no muro, quebre a parede e pule para a plataforma do centro.

## The Underground Cave

126. Pule para a plataforma da direita e quebre outra parede. Passe pelas plataformas com armadilhas e corra pela parede da direita. Suba no vão da parede, pule para o outro lado, finque a adaga e segure-se na barra em seguida. Pule para o outro lado e suba pulando de uma parede para outra. Acione a engrenagem, corra pela parede da direita e pule em dois blocos móveis.

127. Do outro lado, pule e acione outra engrenagem. Pule no pilar central, desça e pule para o outro lado. Quebre a parede, escale a próxima e finque a adaga. Suba, pule para a direita e, em seguida, salte para o outro lado.

128. Livre-se das criaturas, quebre a parede, suba na plataforma acima usando a parede da direita. Corra pela parede da esquerda, segure-se na barra e pule para o vão. Desça com cuidado, elimine os inimigos, finque a adaga no ponto específico e suba.

129. Pule no pilar e desça em seguida. Pule para o outro pilar, elimine os oponentes e destrua a parede ao fundo. Corra pela parede da esquerda, finque a adaga no símbolo da direita e volte. Suba usando o vão entre as paredes, passe pelas armadilhas e continue a subida usando os símbolos.

## The Royal Kitchen

130. Acione a engrenagem e acabe com todos os inimigos na sala que foi aberta. Vá para o canto esquerdo, ao fundo da sala, e corra pela parede. Finque a adaga no local disponível, suba, corra para a esquerda e pule na viga. Avance, pule no símbolo novamente, salte até a plataforma e finque a adaga no símbolo novamente. Pule na outra viga, finque a adaga na parede e corra para a esquerda. Acione o bloco e entre pela porta aberta.

## The Secret Passage

131. Corra pelo corredor, pule nas barras e suba na plataforma.

## The Lower Tower

132. Suba na plataforma de madeira do lado esquerdo, corra pela parede, segure-se na barra e suba pelas outras plataformas. Corra pela parede novamente, pule na viga e desça pelo vão mais próximo. Pule para o outro lado e elimine o inimigo.

133. Acione a alavanca, suba, escale a parede e pule na viga. Em seguida, salte para o outro lado, suba pelas vigas e acione outra

alavanca. Continue a subida por outras vigas e, no topo, puxe a caixa do elevador, encostando-a na parede. Suba, finque a adaga, pule para a direta e próxima usando a mesma técnica.

**134.** Pule para o pilar de madeira. Agora volte e finque a adaga na parede. Continue seguindo para a direita e suba na barra. Vire para o outro lado, suba na plataforma, suba até a porta e entre por ela. Corra pela parede da direita desviando das armadilhas e prossiga pelo corredor.

## The Middle Tower

**135.** Acione a engrenagem e saia pela porta. Escale a parede, ficando a adaga nos pontos disponíveis, pule no pilar e acione a alavanca ao fundo. Suba pelas vigas, puxe a caixa do elevador ao fundo até o outro, acione a alavanca e use as barras para subir.

**136.** Passe a caixa para o terceiro elevador, escale a parede da esquerda e pule para a plataforma. Corra pela parede e pule no elevador. A seguir, salte para a viga e vá para a plataforma de madeira. Suba pelo vão das tábuas e finque a adaga no ponto mais alto. Pendure-se nas barras e use-as para chegar ao lado esquerdo.

**137.** Para passar pelo corredor gigante cheio de armadilhas é preciso ter em mente duas coisas: atenção total para não perder o sincronismo dos movimentos em hipótese alguma e olho atento no cenário, para avistar à distância os pontos onde é possível fincar a adaga para se pendurar.

**138.** Do lado de fora, corra pela parede da esquerda e, da plataforma, suba no muro. Acabe com os inimigos, empurre a caixa para o elevador, pule na plataforma do lado oposto e depois salte para a esquerda. Livre-se dos novos oponentes e leve a caixa para o outro elevador.

**139.** Troque a caixa de elevador, pule para o outro e, depois, salte para o prédio. A seguir, corra pela parede da esquerda, suba e vá para a esquerda. Suba no pilar, pule para a plataforma da direita e finque a adaga no ponto acima. Pule de símbolo em símbolo e entre na estrutura de metal para eliminar os inimigos desta área.

**140.** Saia do outro lado, suba, finque a adaga no local disponível e siga para a esquerda. Da viga, pule para outro lado, continue por outras vigas e finque a adaga no lado oposto. Pule para o pilar e, depois, para o parapeito. Entre pela porta à direita.

## The Upper Tower

**141.** Corra pela parede da direita, finque a adaga no ponto disponível, continue para a direita e suba ao parapeito. Continue a subida usando as paredes e os pontos de fixação.

**142.** Nos próximos corredores o esquema é usar os parapeitos, lembrando sempre de esperar o momento certo para não cair. Continue subindo pelas barras.

## The Terrace

**143.** Suba as escadas, passe pelo jardim, suba e acione o bloco móvel na parede da direita. Volte ao jardim, entre pela porta aberta, atravesse o corredor e quebre a parede. Desça o corredor e suba usando elevador.

**Chefe: Vizier**

O último desafio do jogo ainda não começou, mas esse cara é encrenca digna de chefe final. A luta começa franca. Acerte-o com ataques secundários e tome cuidado com os contra-ataques e com as pedras lançadas por ele. Depois da animação, o inimigo cria um redemoinho. Desvie das pedras e corra para o pilar que fica atrás do inimigo. Suba e, quando a tela brilhar, pressione AS e realize um Speed Kill. Repita esse procedimento mais duas vezes e o adversário adotará uma nova estratégia. Para vencê-lo, suba nos escombros lançados por ele e, no local mais alto, aperte AS no momento certo.

## The Mental Realm

**Chefe: Dark Prince**

Agora chegou o momento de enfrentar seu pior inimigo: o seu próprio lado negro. Acerte alguns golpes no Dark Prince para que ele fuja, depois siga pelos corredores sem se preocupar com os buracos, pois tudo não passa de alucinação. Na sala com os dois tronos, dezenas de príncipes demoníacos surgirão. Elimine os que estiverem no seu caminho, suba a escadaria e curta o final do jogo.

# Aqui, tudo para quem é

**Edição 83 - R$ 6,90**

- Resident Evil 4 totalmente detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro no verso, para a aventura de Leon
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

**Edição 82 - R$ 6,90**

- Socom 3 U.S. Navy Seals: é guerra. Aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

**Edição 81 - R$ 6,90**

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes do maior desafio que Solid Snake vai enfrentar no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

**Edição 80 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9, com a dica de ouro do drible elástico
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

**Edição 79 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP, muita ação com os grafiteiros no PS2
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s: We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

**Edição 78 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2; Psychonauts

**Edição 77 - R$ 6,90**

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

**Edição 76 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

**Edição 75 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

**Edição 74 - R$ 6,90**

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

## Almanaques da PlayStation

**Ed. Extra 10 - R$ 11,90**

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

**Ed. Extra 9 - R$ 9,90**

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

**Ed. Extra 8 - R$ 9,90**

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

**Ed. Extra 7 - R$ 11,90**

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

**Ed. Extra 6 - R$ 14,90**

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

# gamemaníaco!

**Quer ganhar 2 edições da revista PlayStation? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como!**

## Para quem curte animes

**Edição 3 - R$ 8,90**

- Tudo sobre o Jump Superstars: combinações para montar os 651 komas, detonado com todas as missões, ilustrações originais...

**Edição 2 - R$ 8,90**

- InuYasha: especial com 22 páginas de detalhes, personagens, todos os games e um checklist dos 167 episódios

## Dicas e truques para games

**Edição 2 - R$ 7,90**

- Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 245 jogos. São 4.395 dicas exclusivas de diversas plataformas

**Edição 1 - R$ 7,90**

- São 4.821 dicas de 281 jogos de diversas plataformas. Aqui tem GTA San Andreas, Spider Man, Resident Evil 4 e muito mais

## A revista multiplataforma que vem com Guia de Detonados

**Edição 12 - R$ 8,90**

- **Na revista:** dez jogos que você vai detonar na próxima geração
- **No Guia Completo Detonado:** King Kong (PS2/XB/GC/PC/X360); Prince of Persia 3 (PS2/XB/GC/PC); Harry Potter e o Cálice de Fogo (PS2/XB/GC/PC)

**Edição 11 - R$ 8,90**

- **Na revista:** tudo sobre o XBOX 360. O console, os acessórios, a nova Xbox Live e os jogos
- **No Guia Completo Detonado:** The Warriors (PS2/XB); Shadow of the Colossus (PS2); Tony Hawk´s American Wastland (PS2/XB/GC)

**Edição 10 - R$ 8,90**

- **Na revista:** conheça a nova arma secreta da Nintendo
- **No Guia Completo Detonado:** Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2/XB); Ultimate Spider-Man (PS2/XB/GC/PC); X-Men OLegends II (PS2/XB/GC/PC)

**Edição 9 - R$ 8,90**

- **Na revista:** Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- **No Guia Completo Detonado:** Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)
- **GRÁTIS:** CD com Priston Tale

**Edição 8 - R$ 8,90**

- **Na revista:** Killer 7 (PS2/GC); Delta Force: Black Hawk Down (PS2/XB/PC)
- **No Guia Completo Detonado:** Especial Yu-Gi-Oh! Trial to Glory World (GBA) e segredos para os melhores jogos da saga

**Para comprar ligue:**
**0800 55 76 67**
**e informe o código**
**OFERTA 125**

**Acesse mais ofertas e edições no site www.europanet.com.br**

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 125**

| Revista | Edição | Qtde. | Preço | Total + Frete |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão: ☐Amex ☐Credicard ☐Diners ☐Visa ☐Mastercard

De número (verso do cartão): _____ Validade _____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____

CEP: _____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____

Oferta válida de 01/01/2005 a 31/01/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

# Garota PlayStation
## Janeiro 2006

Dicas e Truques para PlayStation

**FICHA DA GATA**

**Nome completo:** Janaína Freitas
**Idade:** 20 anos
**Onde mora:** São Bernardo do Campo - SP
**O que faz:** é modelo e atriz
**O que a gata curte:** viajar, assistir a filmes e, pasmem, jogar PS2. Os jogos preferidos da gata são *Silent Hill*, *Burnout* e *Sega Sports Tennis*

**GOSTOU DA GAROTA?**

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Janaína, visite o site da Editora Europa: **www.europanet.com.br**.

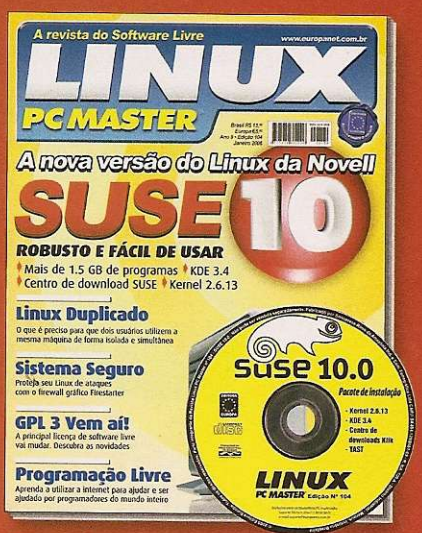
**Fotos:** Valério Romahn – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Alexandre Corbanezi (BLZ) – **Modelo cedida por:** Agência Young Models – Tel.: (0xx11) 3057-0507

# Para cada interesse, uma

Há mais de 18 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo bem explicadinho para você não errar.

Aqui, as informações para você aproveitar oportunidades, aumentar as vendas, administrar bem e cuidar melhor da sua carreira ou empresa.

A maior e melhor para profissionais ou amadores avançados. Todas as novidades da fotografia digital e convencional você só encontra aqui.




Se você acredita em software livre, precisa ler todo mês a Linux PC Master. No CD-ROM, sempre as mais recentes e melhores distribuições.

Há mais de 10 anos, a revista com CD-ROM mais vendida no Brasil. Sempre com programas completos para profissionais e toda a família.

A maneira mais fácil de aprender informática. No CD-ROM, cursos completos, em português, e dezenas de programas úteis e divertidos.

## Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

# revista de alta qualidade.

Esta é a revista de videogames mais vendida do Brasil. Previews, detonados e dicas só para quem tem PlayStation 1, 2 ou PSP.

Se for jogo, a Game Master detona. Traz previews e dicas para XB, PS1, PS2, GC, GBA, DS, PC. E mais um livro de detonados.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês nossos repórteres revelam novos lugares que valem a pena conhecer.

Uma revista só para webmasters, webdesigners e programadores. Ainda, todo mês, um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas.

Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.

Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos remasterizados, com ótima qualidade de som e imagem.

ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

DETONADO PS2

por Eduardo Trivella

**Distribuidora:** Konami **Produtora:** Konami **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Auxílio das criaturas **Ponto Fraco:** Gráficos defasados **Gráfico:** 6,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 6,0 **Diversão:** 7,0

NOTA **7,0**

Drácula e sua legião de mortos-vivos que se cuide! Com este detonado, ninguém precisa de água benta para pôr um fim aos planos do vampiro maldito

## COMANDOS

AE* ..... Movimentação
AD* ..... Câmera
■ ..... Arma (seguidas vezes para combos)
✖ ..... Pulo (duas vezes para pulo duplo)
● ..... Golpe final do combo, passar por portas
▲ ..... Usa a habilidade do ID
R1 ..... Guarda
R2 ..... Ligar/ Desligar mira
L1 ..... Centralizar visão
L2 ..... Passa a mira para o próximo inimigo
↑↓ ..... Selecionar atitude do ID
←→ ..... Selecionar habilidade do ID

**Quick Step e Double Step (esquiva)** - segure R1, ponha o AE para qualquer direção e aperte ✖ uma ou duas vezes

**Roubar** - ponha a mira no inimigo e aperte ● quando ela ficar roxa

* AE = Analógico Esquerdo AD = Analógico Direito

# CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

## Mapas, itens, toques, segredos e estratégias para chegar ao final da aventura e destruir o império do mal governado por Conde Drácula

O mais recente jogo da famosa franquia da Konami segue fielmente a tradição: muita caça ao vampiro, inimigos aos montes e uma sucessão aparentemente interminável de salas em um longo jogo com muitos segredos. Como se fosse um crucifixo, a Dicas & Truques para PlayStation garante a proteção necessária para que você saia vivo dessa e coloque o Drácula pra dormir de uma vez por todas (ou pelo menos, até o próximo game). Com nosso guia, você pode conferir sua posição em qualquer local do jogo e se orientar com todos os mapas recriados nos mínimos detalhes, além de acompanhar um passo-a-passo salvador. Pode dispensar o alho!

Quer paz? Procure outro jogo. Em Castlevania, a tradição manda que os inimigos não dêem sossego

Quando as coisas apertarem, não pense duas vezes. Convoque os IDs para ajudar em combate

# DETONADO

## Abandoned Castle

Se em vez de entrar no castelo você seguir na direção contrária, encontrará uma poção no final do caminho. Ou um item melhor ainda, um Moai, se tiver um save de Lamment of Innocence em seu memory card – ele recupera 550 HP ou pode ser vendido por uma boa grana na loja. Ao entrar no castelo e dar seus primeiros passos, uma parede será quebrada e você já enfrenta seu primeiro inimigo. Daí pra frente, é monstro atrás de monstro e não pára nunca mais.

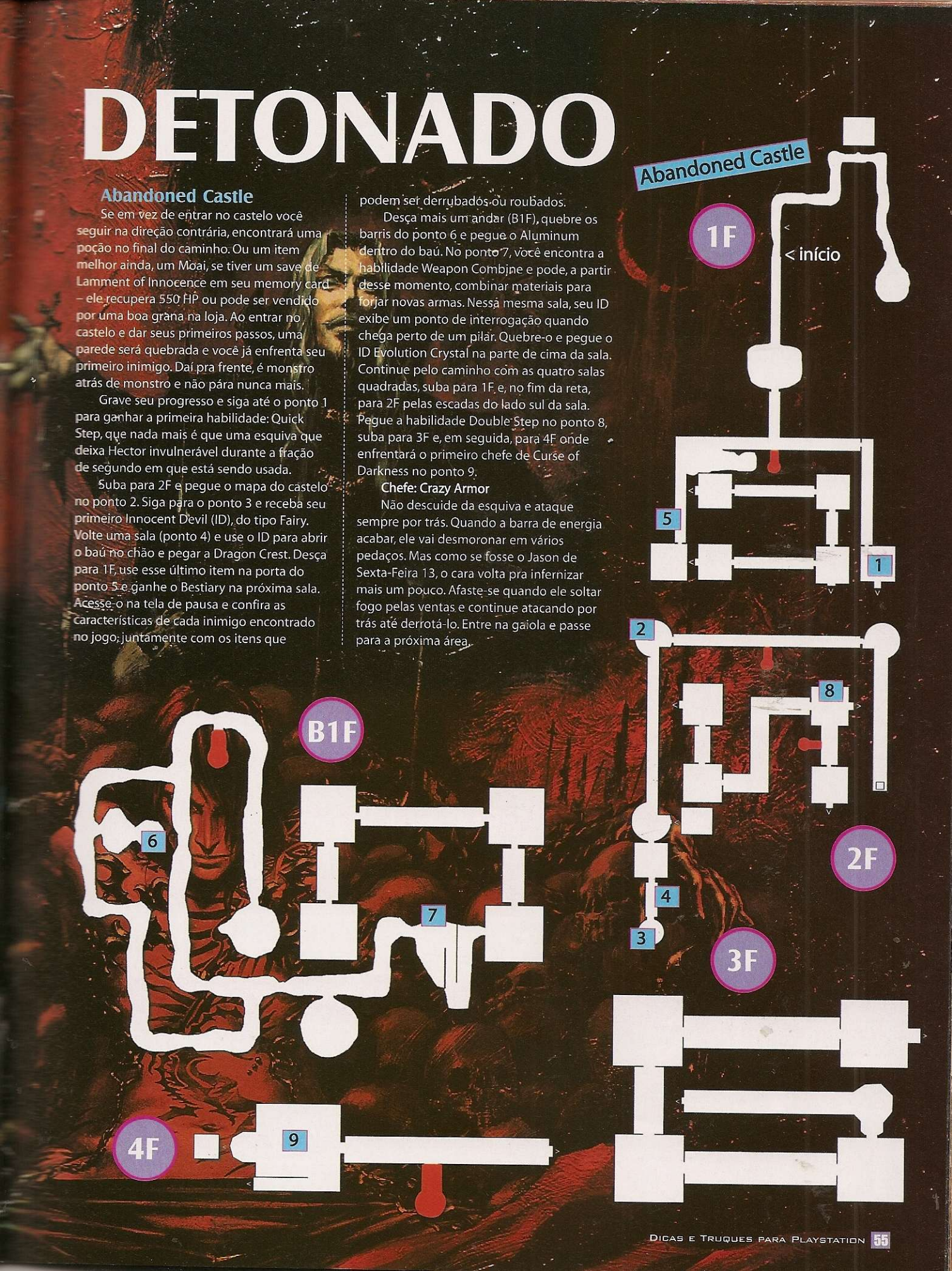
Grave seu progresso e siga até o ponto 1 para ganhar a primeira habilidade: Quick Step, que nada mais é que uma esquiva que deixa Hector invulnerável durante a fração de segundo em que está sendo usada.

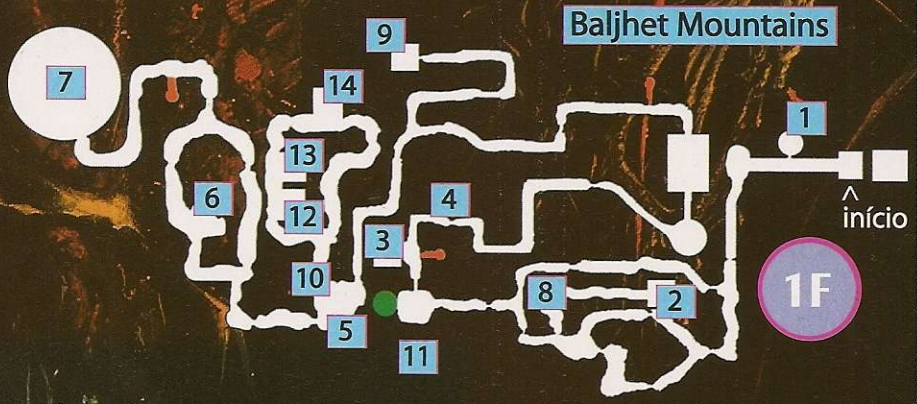
Suba para 2F e pegue o mapa do castelo no ponto 2. Siga para o ponto 3 e receba seu primeiro Innocent Devil (ID), do tipo Fairy. Volte uma sala (ponto 4) e use o ID para abrir o baú no chão e pegar a Dragon Crest. Desça para 1F, use esse último item na porta do ponto 5 e ganhe o Bestiary na próxima sala. Acesse-o na tela de pausa e confira as características de cada inimigo encontrado no jogo, juntamente com os itens que podem ser derrubados ou roubados.

Desça mais um andar (B1F), quebre os barris do ponto 6 e pegue o Aluminum dentro do baú. No ponto 7, você encontra a habilidade Weapon Combine e pode, a partir desse momento, combinar materiais para forjar novas armas. Nessa mesma sala, seu ID exibe um ponto de interrogação quando chega perto de um pilar. Quebre-o e pegue o ID Evolution Crystal na parte de cima da sala. Continue pelo caminho com as quatro salas quadradas, suba para 1F e, no fim da reta, para 2F pelas escadas do lado sul da sala. Pegue a habilidade Double Step no ponto 8, suba para 3F e, em seguida, para 4F onde enfrentará o primeiro chefe de Curse of Darkness no ponto 9.

**Chefe: Crazy Armor**

Não descuide da esquiva e ataque sempre por trás. Quando a barra de energia acabar, ele vai desmoronar em vários pedaços. Mas como se fosse o Jason de Sexta-Feira 13, o cara volta pra infernizar mais um pouco. Afaste-se quando ele soltar fogo pelas ventas e continue atacando por trás até derrotá-lo. Entre na gaiola e passe para a próxima área.






## Baljhet Mountains

No ponto 1 está o segundo ID, do tipo Battle. Depois de pegá-lo, vá até o ponto 2 e adquira a habilidade Perfect Guard. O próximo passo é chegar à loja de Julia no ponto 3 e pegar o mapa da área no chão. Mais um pouco adiante, no ponto 4, você encontra a habilidade Steal, que serve para roubar itens dos inimigos. Quando entrar na sala em que é bombardeado por todos os lados, vá até um esqueleto sentado no comando de um canhão, pegue o lugar dele e atire nos outros dois canhões e na cerca na frente da porta. Mate todos os inimigos para avançar.

Abra o baú do ponto 5 e ganhe a ID Chart, que possibilita o acompanhamento da evolução de seus IDs. Pegue o Boiling Ring, acessório que protege contra feitiços Fire, no baú do ponto 6 e siga para o ponto 7 para enfrentar o chefe.

**Chefe: Wyvern**

Se não estiver usando o Boiling Ring, equipe-o agora. Concentre seus ataques na cabeça do chefe e tome cuidado com o rabo. Pule no pescoço quando ele enterrar a cabeça no chão e saia voando com ele. No ar, aproveite que ele não ataca e dê vários golpes. De volta ao solo, pule quando ele soltar a onda de energia, afaste-se do fogo soltado pela boca e continue golpeando a cabeça. Saia da rota de colisão durante o rasante do dragão e siga para a próxima área depois de matá-lo.

**Mais tarde...**

*Volte ao ponto 6 com o ID Bird e voe até o HP Max Up.

** Volte ao ponto 8 com o ID Bird para pegar uma XS Potion, item que recupera inteiramente o HP, dentro do baú.

*** Evolua um ID Mage para Nautilus Rod (40 Evolution Crystals de espada ou knuckle + 70 de knuckle, lança ou especial) e desenvolva a habilidade Purify. Volte ao ponto 9 e mate os Blood Skeletons para abrir a porta que leva a um HP Max Up.

**** Volte ao ponto 10 depois que o Castelo do Drácula surgir e passe pela cachoeira. Pegue os itens C-XS Potion e os materiais Dark Crystal e Dragon Scale nos pontos 12, 13 e 14, respectivamente.

## Garibaldi Temple

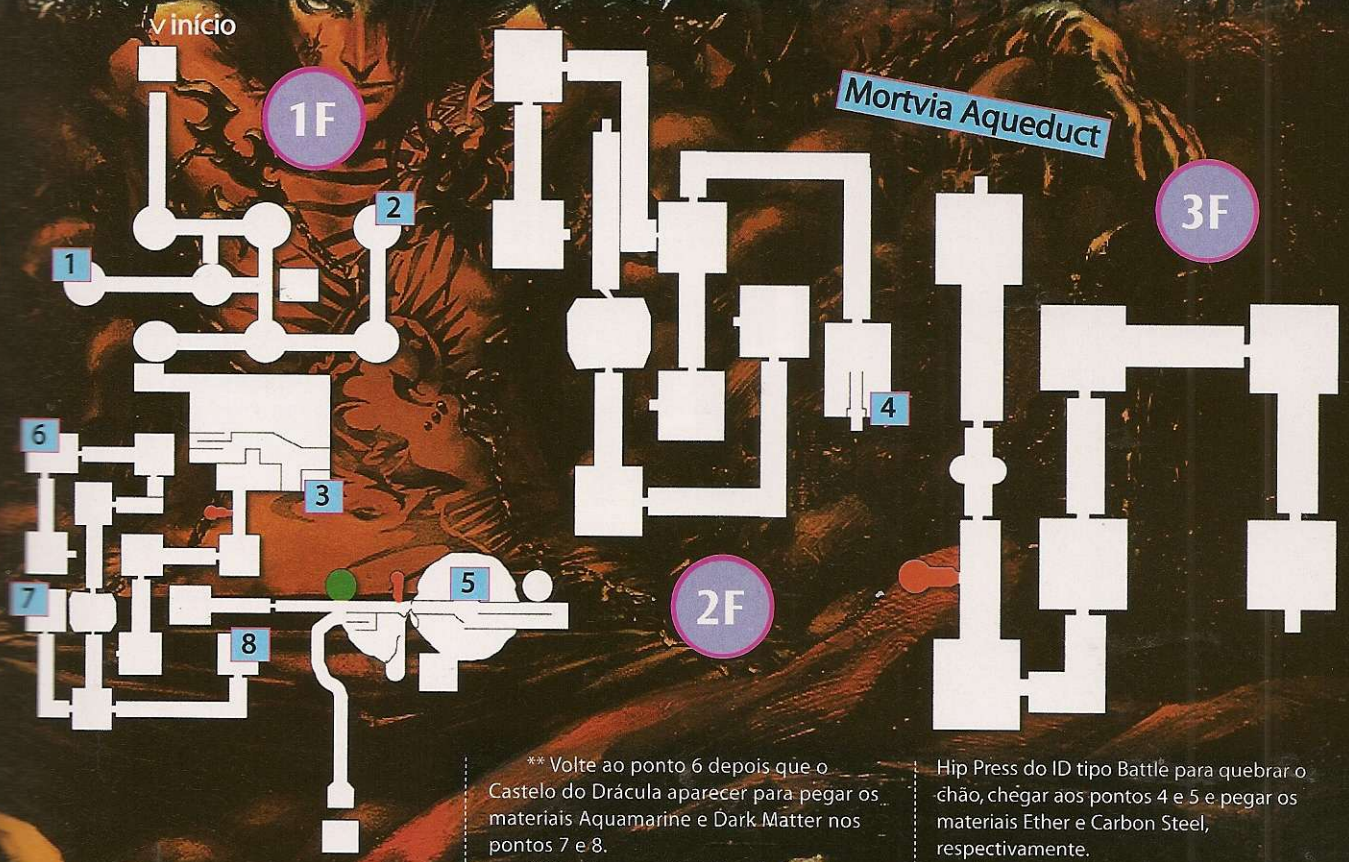
Pegue o mapa da área no ponto 1 e o Marker Mode no ponto 2. Agora você pode anotar pontos no mapa para futura referência. Abra o baú com o material Cerimonial Tool no ponto 3 e siga até o ponto 4 para enfrentar um velho conhecido: Trevor Belmont. O cara é rápido, então mantenha distância. Ponha seu ID do tipo Battle para ajudar e prefira atacar depois que ele terminar a seqüência de chicotadas. Saia da frente quando ele se envolver com fogo e não se preocupe com os fracos danos que seus golpes causam a ele – depois de um tempo de luta, Trevor vai embora e o confronto é adiado.

Vá agora ao ponto 5 e aprenda a habilidade Brute Force, que serve para fazer o ID do tipo Battle levantar portas pesadas. Teste a nova habilidade na porta ali de perto e desça para B1F para pegar o Sixth Sense Brooch (acessório que mostra a melhor hora para atacar) no ponto 6. Volte para 1F e pegue o material Sun Tears no ponto 7.

Use um Magical Ticket para voltar à loja de Julia e levante a porta no ponto 11 do mapa de Baljhet Mountains para passar à próxima área.

**Mais tarde...**

* Volte ao ponto 8 no 1F quando estiver bem forte e use o ID Devil para descer ao B1F e enfrentar os chefes opcionais (veja estratégia no final do detonado).




## Mortvia Aqueduct

Pegue o mapa da área no ponto 1 e siga para o ponto 2 (é preciso dar uns golpes em uma parede para quebrá-la) para adquirir o Extra ID Pocket, que permite carregar mais IDs em seu inventário.

Continue até o ponto 3 e tire o esqueleto de cima do canhão. Assuma o lugar dele e atire no outro canhão e no pilar meio tombado para criar uma ponte. Siga em frente e suba para o 2F. Vá ao ponto 4 e bata na estátua para subir ao 3F. Avance pelo caminho sem bifurcações até descer novamente para 2F e depois para 1F, onde o chefe aguarda no ponto 5.

**Chefe: Skeleton Diver**

Você pode acertar tanto o peixe quanto o esqueleto. Aproxime-se do peixe quando ele estiver circulando pelo lago e dê alguns golpes, mas tome cuidado com as lanças do esqueleto. Prefira atacar quando os dois estiverem separados, com o esqueleto na ilhota, com você. Seja rápido nos combos e fique esperto com o arpão. Nos momentos de separação, o peixe pula por cima (saia da frente), encalha na ilha (ataque) ou solta um raio azul (pule). Depois de matá-lo, suba, pegue o material Spirit of Fuji e, atrás da porta verde, o ID do tipo Bird. Cruze a ponte com o novo ID, volte para frente da sala de save mais próxima e passe voando pelo abismo.

**Mais tarde...**

* Volte até o ponto 3 e use o ID Bird para voar até o Brooch of Bonds.

** Volte ao ponto 6 depois que o Castelo do Drácula aparecer para pegar os materiais Aquamarine e Dark Matter nos pontos 7 e 8.

*** Volte ao ponto 5 depois do surgimento do castelo para pegar o item Angel Halo.

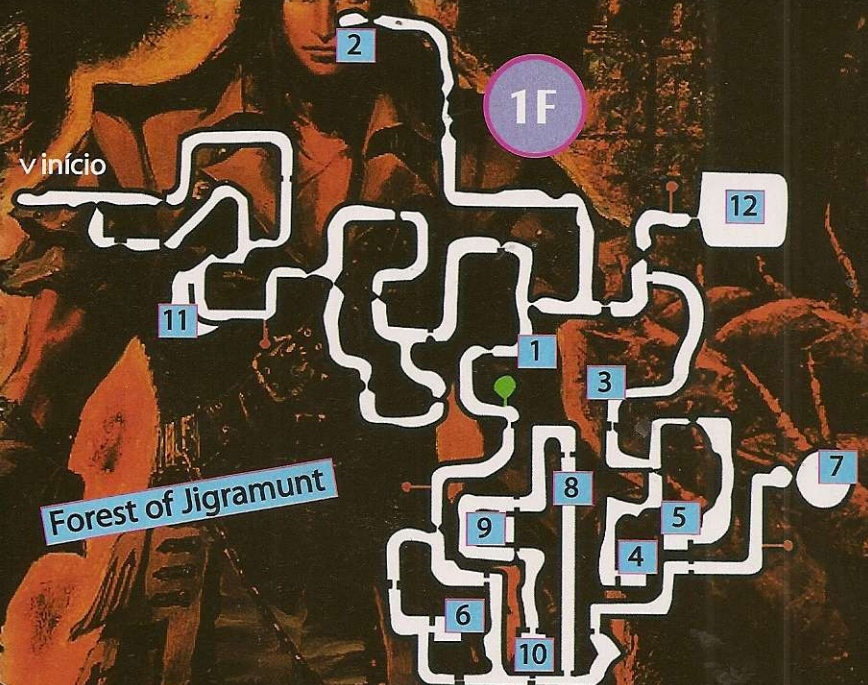
## Forest of Jigramunt

Obtenha o mapa no ponto 1 e quebre paredes para pegar o material Aquamarine no ponto 2. Vá ao ponto 3 e use a habilidade Hip Press do ID tipo Battle para quebrar o chão, chegar aos pontos 4 e 5 e pegar os materiais Ether e Carbon Steel, respectivamente.

No ponto 6, você acha o acessório Absolute Zero Ring, que protege contra feitiços do tipo Ice. Entre na sala do ponto 7 para lutar contra mais um chefe.

**Chefe: Minotaurus**

Você viu o tamanho do porrete nas mãos dele? Então fique esperto e mantenha distância. Se estiver longe, ele vai jogar o



pilar em sua direção e arrancar outro do chão. Essa é a melhor hora para atacar, pois não há revide; mas se ele usar todos os pilares e não jogar mais nada em você, o jeito é partir pra cima e descer a porrada. Só não seja afoito e meça seus combos – é preferível dar golpes espaçados em segurança do que adotar a técnica da vaca louca e sofrer as conseqüências.

**Mais tarde...**

* Volte ponto 8 com um ID Battle que tenha evoluído para Iytei e possua a habilidade Shoulder Ride. Para isso, colete 40 Evolution Crystals usando uma espada ou arma especial. Depois da primeira evolução, colete outros 90 cristais usando uma arma especial. Aí, é só matar alguns inimigos usando o Iytei e a habilidade será aprendida. Use-a para derrubar as estátuas e chegar aos pontos 9 e 10 onde estão o acessório Rare Ring (faz os inimigos derrubarem mais itens) e o material Dragon Scale.

** Volte ao ponto 11 depois que o Castelo de Drácula aparecer e pegue um Dragon Scale.

*** Volte ao ponto 12 quando estiver bem forte e com um ID Bird que tenha a habilidade Long Glide e suba a torre. São 50 andares e no topo você encontra o Kit Bag (permite carregar mais acessórios). Se quiser mais desafio ainda, voe na direção da lua, entre na Tower of Evermore e, depois de mais 50 andares, pegue o item Vampire Blood.

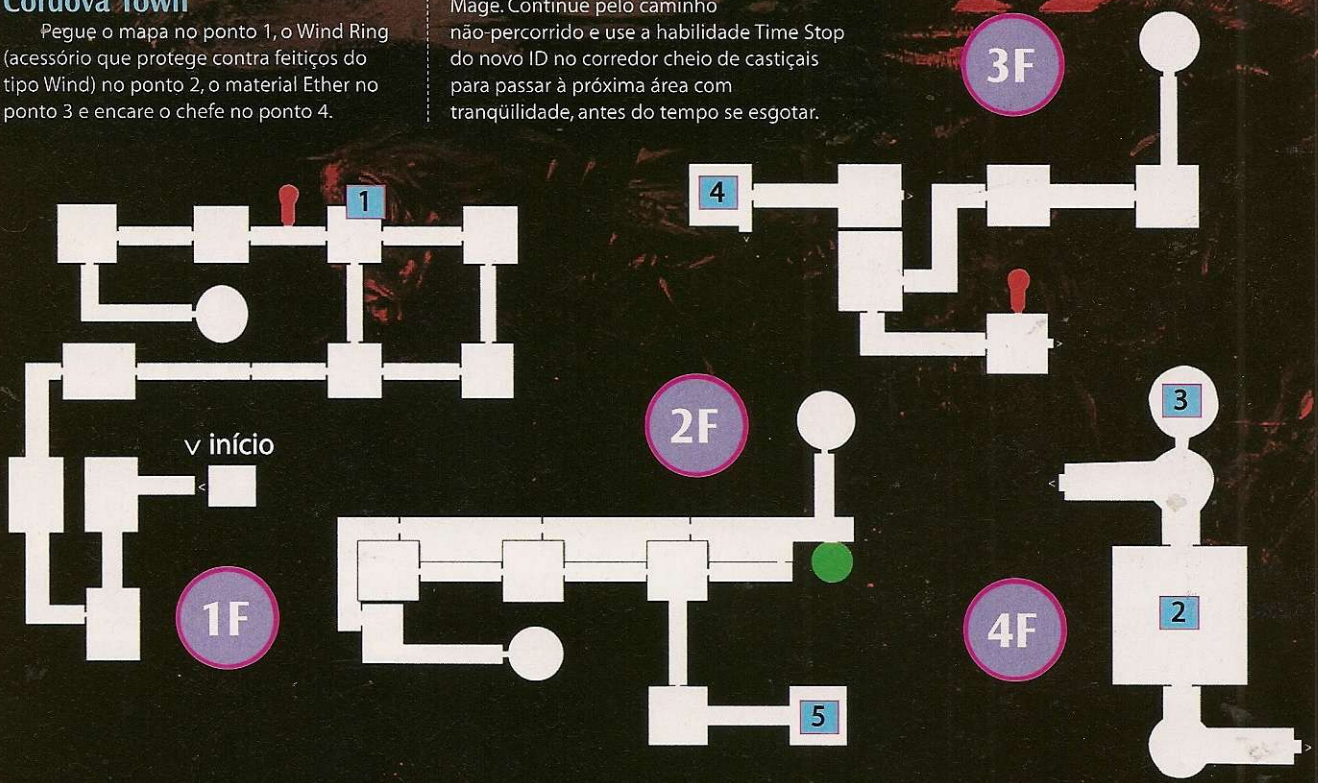
## Cordova Town

Pegue o mapa no ponto 1, o Wind Ring (acessório que protege contra feitiços do tipo Wind) no ponto 2, o material Ether no ponto 3 e encare o chefe no ponto 4.

**Chefe: Isaac**

Não perca tempo combatendo o ID dele – solte os seus para atrair a atenção e concentre esforços em Isaac. Espere ele terminar os combos para então contra-atacar com os seus, mas use apenas combinações rápidas de golpes. Quando vir um rastro flamejante pelo chão, saia de perto: é o ID dele que vai atacar com uma onda forte de fogo. Mova-se rapidamente pela sala e ataque somente na certeza. Se tiver um ID Bird com habilidade Bone Shot, mande bala no bandido. Depois que você drenar a energia dele, Isaac vai embora e a luta continua mais tarde.

Siga agora para o ponto 5 e ganhe o ID Mage. Continue pelo caminho não-percorrido e use a habilidade Time Stop do novo ID no corredor cheio de castiçais para passar à próxima área com tranqüilidade, antes do tempo se esgotar.



**Mais tarde...**

* Volte ao ponto 6 com o ID Devil e use sua habilidade para passar por baixo da porta e pegar um HP Max Up.

## Eneomaos Machine Tower

No caminho para o ponto 1, onde está o mapa, é preciso acionar uma alavanca e usar Time Stop para subir as escadas no tempo concedido. Siga para a sala redonda e golpeie o pilar giratório usando o combo máximo para que a plataforma suba e leve-o ao 2F. Repita o procedimento na sala redonda deste andar e suba ao 3F.

Na sala cheia de engrenagens, suba até o ponto mais alto e golpeie aquela que está soltando faíscas. Passe pelo buraco e suba para enfrentar o chefe no ponto 2 de 4F.

**Chefe: Saint Germain**

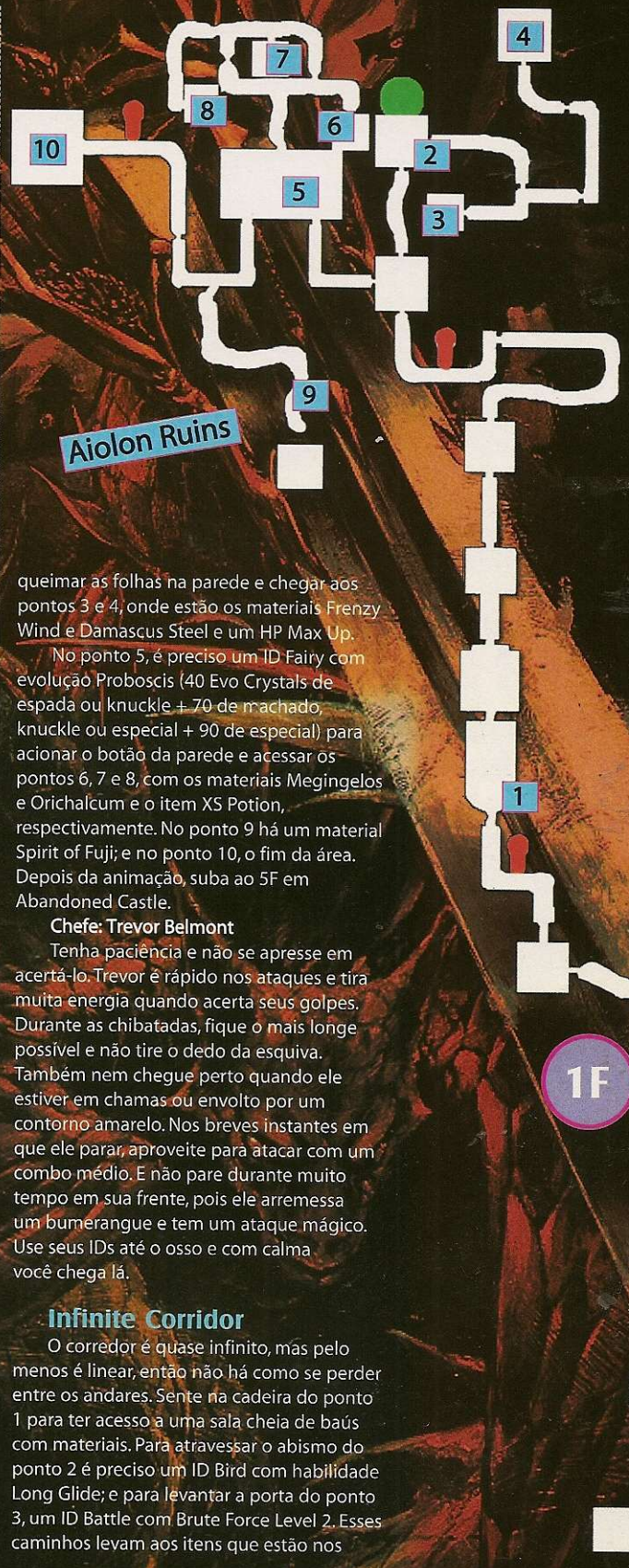
O melhor ID para usar é o Mage: se o almofadinha congelar o tempo, seu aliado pode reverter o efeito. Tome cuidado com o golpe que deixa um rastro verde; se você for atingido, ficará envenenado, o que obriga a utilização de um Serum. Então, assim que ele se teletransportar, arme sua guarda e ataque logo depois de se esquivar. Quando a energia dele chegar mais ou menos na metade, ele vai acelerar o tempo e uma serpente de espinhos começará a rastejar pelo chão; o que exige o dobro de atenção. Espere que ela suma e volte a atacar. Mesmo depois que você acaba com a energia dele, o desgraçado ainda tem uma carta na manga e consegue reverter o tempo, concedendo a si mesmo uma sobrevida. Só que agora ele está bem mais lento, então é só mirar bem e detoná-lo de uma vez por todas.

Pegue o ID Devil no ponto 3, desça para 3F pelas escadas ali perto e use a nova habilidade para passar pela abertura rente ao chão e pegar o Earth Ring (contra feitiços Earth) no ponto 4. Desça ao 2F, pegue o acessório Sacrifice Brooch no ponto 5. Volte ao ponto 3 de Cordova Town e passe para a próxima área. Mas não esqueça de pegar o material Damascus Steel dentro do baú.

## Aiolon Ruins

Pegue o mapa dentro do baú no ponto 1, derrube o esqueleto do canhão, tome o lugar dele e destrua os outros canhões, juntamente com a cerca que barra o portão. Aproveite e destrua a rocha que está em evidência na montanha para pegar o acessório Innocent Supporter, que reduz o custo das habilidades dos IDs.

Vá para o ponto 2 e use a habilidade Sorcery Flame do ID Mage evolução Nautilus Rod (40 Evolution Crystals de espada ou knuckle + 70 de knuckle, lança ou especial) ou Flame Breath do ID Bird evolução Crimson (200 Evo Crystals de espada) para queimar as folhas na parede e chegar aos pontos 3 e 4, onde estão os materiais Frenzy Wind e Damascus Steel e um HP Max Up.



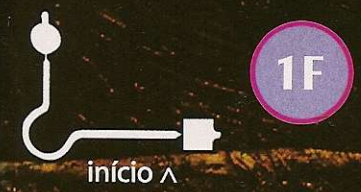

No ponto 5, é preciso um ID Fairy com evolução Proboscis (40 Evo Crystals de espada ou knuckle + 70 de machado, knuckle ou especial + 90 de especial) para acionar o botão da parede e acessar os pontos 6, 7 e 8, com os materiais Megingelos e Orichalcum e o item XS Potion, respectivamente. No ponto 9 há um material Spirit of Fuji; e no ponto 10, o fim da área. Depois da animação, suba ao 5F em Abandoned Castle.

**Chefe: Trevor Belmont**

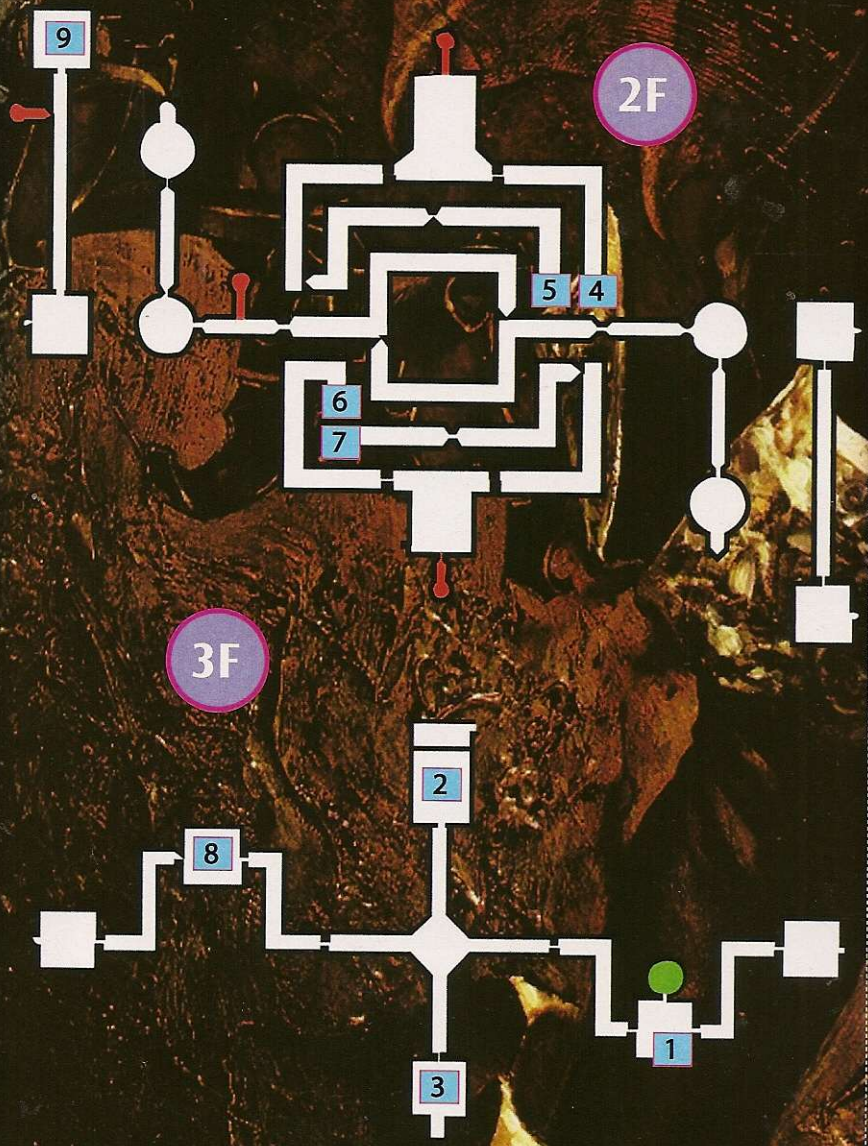
Tenha paciência e não se apresse em acertá-lo. Trevor é rápido nos ataques e tira muita energia quando acerta seus golpes. Durante as chibatadas, fique o mais longe possível e não tire o dedo da esquiva. Também nem chegue perto quando ele estiver em chamas ou envolto por um contorno amarelo. Nos breves instantes em que ele parar, aproveite para atacar com um combo médio. E não pare durante muito tempo em sua frente, pois ele arremessa um bumerangue e tem um ataque mágico. Use seus IDs até o osso e com calma você chega lá.

## Infinite Corridor

O corredor é quase infinito, mas pelo menos é linear, então não há como se perder entre os andares. Sente na cadeira do ponto 1 para ter acesso a uma sala cheia de baús com materiais. Para atravessar o abismo do ponto 2 é preciso um ID Bird com habilidade Long Glide; e para levantar a porta do ponto 3, um ID Battle com Brute Force Level 2. Esses caminhos levam aos itens que estão nos




Infinite Corridor




pontos 4, 5, 6 e 7, que são, respectivamente, Void Ring (acessório que protege contra feitiços tipo Dark), $1.000 em grana e os materiais Lightstone e Phlogiston.

Use Time Stop com ID Mage para passar pela barreira do ponto 8 e siga para a batalha contra o chefe da área no ponto 9.

**Chefe: Dullahan**

Prefira um ID do tipo Bird ou Devil de nível alto para ajudar na batalha: é mais seguro no ar do que no solo. Quando o inimigo pular e mandar ondas de energia pelo chão, use seu pulo duplo sem esquiva apertada. Fuja quando ele erguer as mãos para o céu para carregar a energia azul, caso contrário você precisará de vários itens Uncurse para se curar dos efeitos. Prefira atacar sempre por trás e evite ao máximo suas espadadas.

## Dracula´s Castle

Depois da última batalha, você aparece em um local em Mörtvia Aqueduct que antes estava alagado. Cruze a ponte e use Brute Force do ID Battle para entrar no castelo de Drácula. É possível achar o material Miracle Egg no ponto 1, no B1F, e disponibilizar o ID Pumpkin que está no ponto 2, no sexto andar. Mas para pegar esse último ID é necessário dar um golpe na estátua com a arma Pumpkin Mace, que é feita de um Piko Piko Hammer e uma Pumpkin Head. Os materiais necessários para a produção disso são: dois Miracle Eggs, um Sun Tear, um Jade, um Red Steel, um Gano e uma Mace. Confira seu Bestiary para saber com quais inimigos encontrar. Fora estes itens, porém, a única função do castelo é hospedar os últimos chefes do jogo, que você confere a seguir.

**Chefe: Isaac**

Basicamente a mesma estratégia usada contra Trevor Belmont. Isaac, inclusive, usa muitos dos mesmos golpes: espere ele terminar os combos para atacar. Tome cuidado com os IDs dele e concentre-se nos ajudantes quando ele os invocar. Enquanto os monstros estão em combate, Isaac fica invulnerável. Depois de acabar com uns três IDs, ele estará fraco o suficiente e poderá ser neutralizado sem maiores problemas.

**Chefe: Death**

Não descuide nunca da guarda e não fique parado nem por um instante. Desvie de tudo o que ele jogar em sua direção e só ataque quando a barra estiver limpa: pule e acerte-a bem no meio. Fuja da mão gigante quando a tela estiver com as cores meio transparentes e procure ficar com a energia bem cheia: a Morte solta uma bola de fogo que envolve toda a tela e se você estiver fraco, com certeza vai para o saco.

**Chefe: Dracula**

O velho conde é cheio de truques. Como sempre, seja rápido na esquiva para permanecer afastado do raio de alcance de seus feitiços. Guarde seus IDs para a segunda parte da batalha e fique esperto quando ele desaparecer por uns instantes: o velho vai voltar com tudo para tentar agarrá-lo e sugar o seu sangue debaixo daquela capa assustadora. Tente fazer um círculo quando ele soltar os espinhos de gelo pelo chão para ter mais tempo de golpear quando o feitiço cessar, e recue quando ele começar a acumular energia para soltar o tornado de fogo. Na segunda forma do vampiro, continue esquivando os feitiços e fique de olho nas mãos dele: quando ele preparar o golpe, fuja para o canto da tela; e tome cuidado para não encostar na fumaça

vermelha que fica no ar. Use e abuse agora dos poderes de todos os seus IDs, pois essa é a última batalha – se eles estiverem fortes (perto de Level 50), fique afastado enquanto eles cuidam de Drácula. Como recompensa, o final do jogo, o Crazy Mode (digite @CRAZY no lugar do seu nome), que deixa tudo mais difícil e o Trevor Mode (@TREVOR), que permite jogar Curse of Darkness controlando Trevor Belmont.

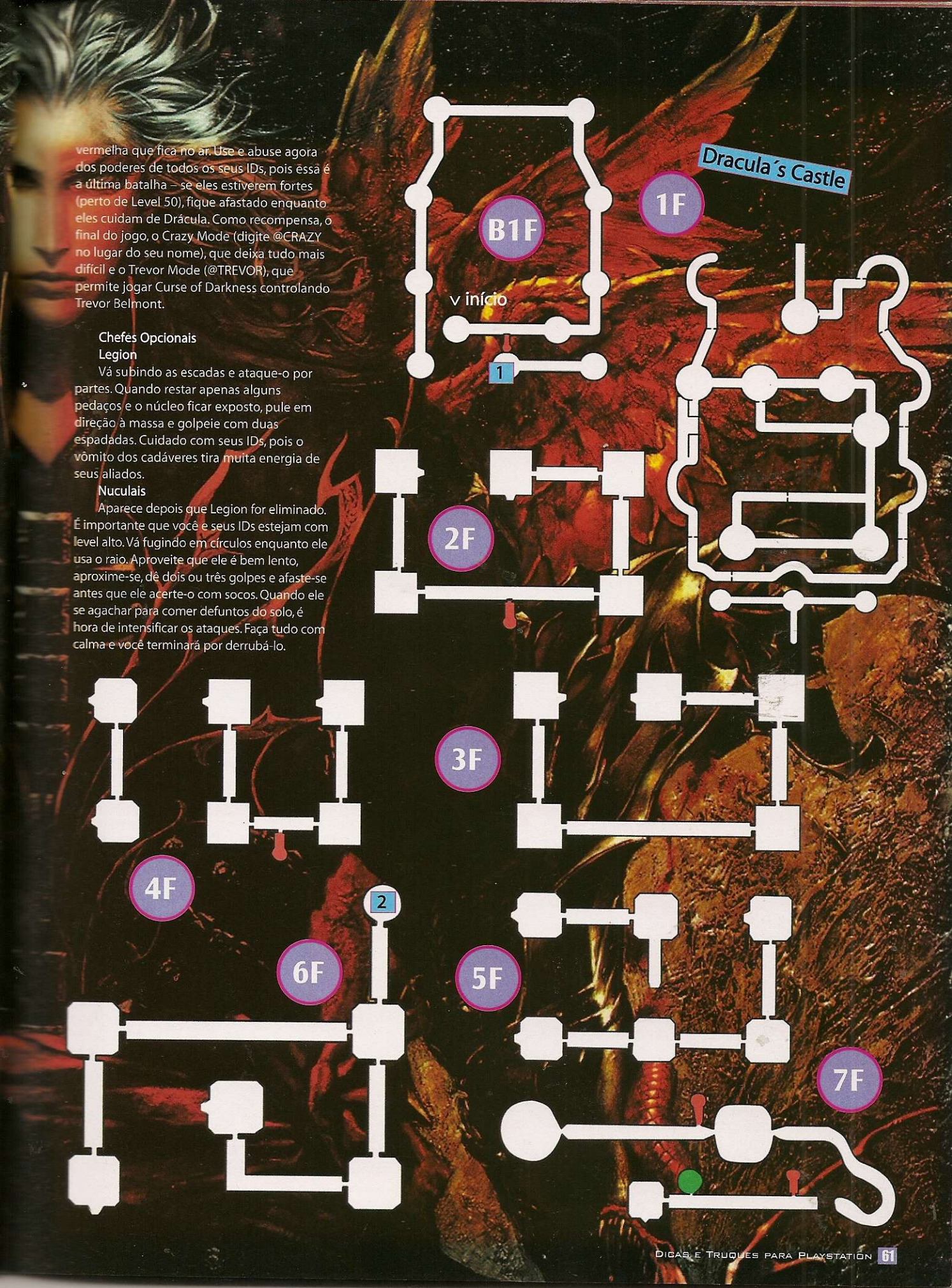
**Chefes Opcionais**

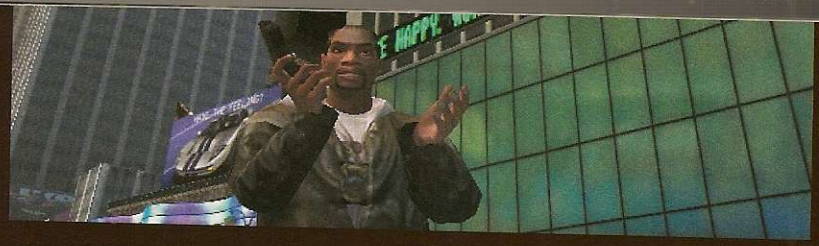
**Legion**

Vá subindo as escadas e ataque-o por partes. Quando restar apenas alguns pedaços e o núcleo ficar exposto, pule em direção à massa e golpeie com duas espadadas. Cuidado com seus IDs, pois o vômito dos cadáveres tira muita energia de seus aliados.

**Nuculais**

Aparece depois que Legion for eliminado. É importante que você e seus IDs estejam com level alto. Vá fugindo em círculos enquanto ele usa o raio. Aproveite que ele é bem lento, aproxime-se, dê dois ou três golpes e afaste-se antes que ele acerte-o com socos. Quando ele se agachar para comer defuntos do solo, é hora de intensificar os ataques. Faça tudo com calma e você terminará por derrubá-lo.





# True Crime:

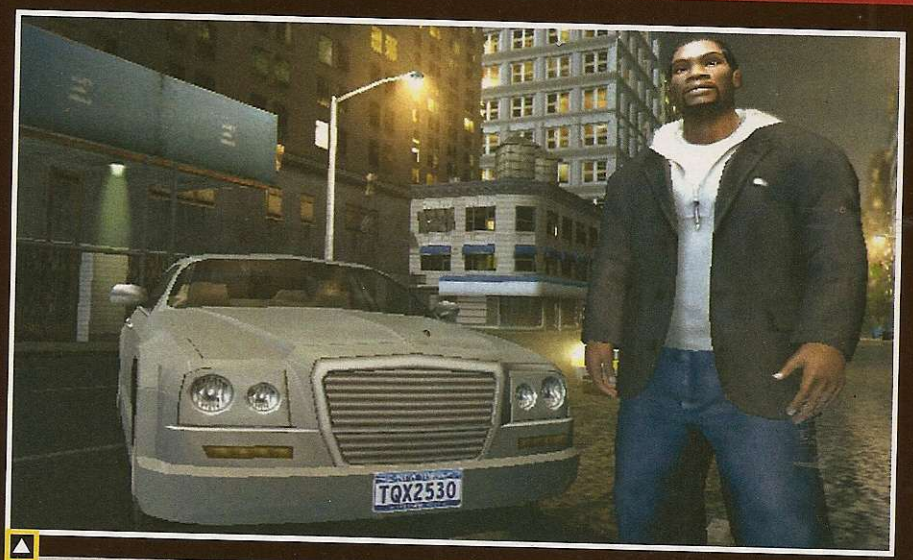
## Espécie de "GTA" às avessas, a seqüência do jogo de combate ao crime melhorou bastante, mas o excesso de bugs ainda incomoda

por Danilo Porto Bastos

A primeira impressão que se tem ao ver o novo episódio de *True Crime* é de que finalmente *Grand Theft Auto* ganhou um oponente à altura. Do visual à jogabilidade, a seqüência se destaca pelo capricho nos detalhes. A aparência dos personagens é ótima, principalmente nos efeitos dos olhos e na movimentação das mãos e as texturas são nítidas e bem posicionadas. Partículas, itens que podem ser destruídos pelo jogador e efeitos sonoros realistas só aumentam o nível de realismo desta Nova York virtual, que não só é enorme, mas, o que é mais incrível, está recheada de estabelecimentos comerciais em que se pode entrar livremente.

Ironicamente, a mesma abundância de efeitos visuais que torna o título belo é também sua ruína. Basta surgir uma cena em que muitos destes detalhes visuais estejam visíveis ao mesmo tempo para que o PS2 fique como a própria Nova York em hora do rush: lento. Outro defeito que incomoda bastante é a presença de falhas na construção gráfica. Às vezes é algo besta, como duas texturas que não se encontram, mas as vezes as falhas de construção do cenário ficam críticas, chegando ao cúmulo de fazer o carro pular, por exemplo, sem que ele aparentemente tenha batido em nada.

A boa notícia é que, por incrível que pareça, mesmo com estes defeitos a nova versão tem menos bugs que o primeiro *True Crime*. Some a isso a melhoria já citada no visual e no sistema de jogo, e o resultado é uma bela surpresa, principalmente para quem gostou da versão anterior. E como com bugs ou sem bugs não faltam fãs da série por aí, confira agora o roteiro completo da aventura de Marcus Reed, um jovem que, mesmo sendo filho de um dos grandes líderes criminosos da cidade, decide juntar-se à polícia de Nova York e usar seu conhecimento do submundo à favor da lei, tudo para vingar a morte de seu mentor. O combate ao crime vai começar.



A qualidade visual apavora *GTA*, mas quando há muitos elementos na tela, a velocidade do jogo paga um preço alto

Essa é difícil. Adivinhe qual o tipo de veículo que não fazia parte do primeiro *True Crime*, mas foi incluído agora?

**Distribuidora:** Activision **Produtora:** Luxoflux Corp. **Na internet:** www.truecrime.com **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1
**Ponto Forte:** Cidade e visual **Ponto Fraco:** Bugs a rodo **Diversão:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 8,5 **Som:** 9,5 **Gráfico:** 8,5

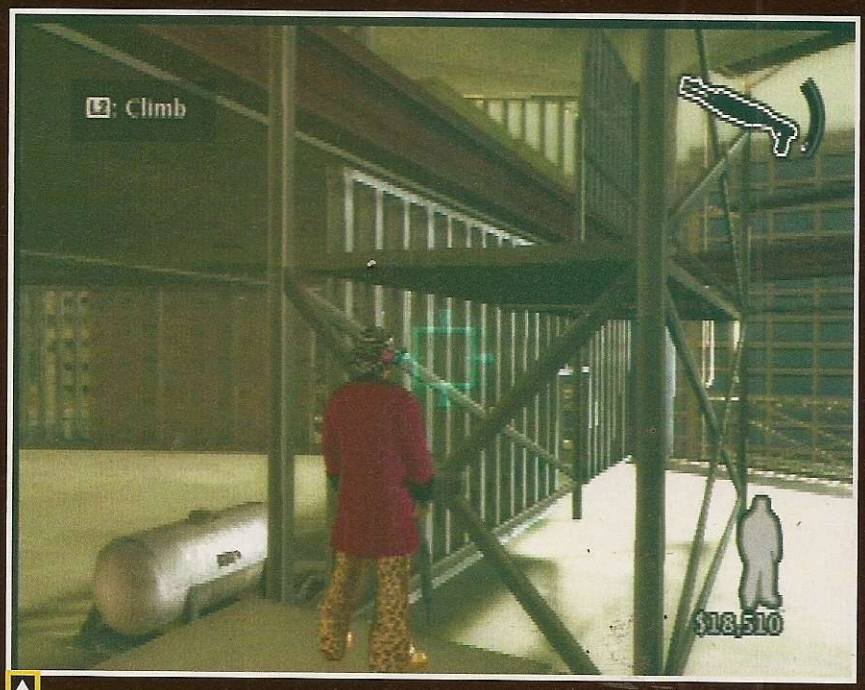
NOTA **8,5**

# New York City

## Controles

**Analógico esquerdo** .....Movimentação
**Analógico direito** .....Câmera / mira
↑, ↓ ..... Seleciona armas
←, → ..... Seleciona estilos de combate
✖ .....Golpe fraco / acelera*
■ .....Golpe forte / breque* / marcha à ré*
▲ .....Pulo
● .....Agarra oponente / freio de mão*
L1 .....Trava mira
R1 .....Atira
L2 .....Interage
R2 .....Bloqueio / freio de mão*
L3** .....Agacha
R3** .....Mira de precisão
SELECT .....Voz de comando / sirenes
START .....Menu de pausa

*controles para veículos
**pressione o analógico esquerdo / direito




▲ Quando você precisar subir e não houver escadas ou elevadores, procure por locais que possam ser escalados

## CONTRA O CRIME

### INTRO ACT

**1 - VENGEANCE**

Use as paredes e móveis para se proteger. Derrote os inimigos, suba as escadas e passe pela porta no fim do corredor. Pegue o health pack e aperte L2 para pular pela janela e descer as escadas. Pressione L3 (aperte o analógico esquerdo) para passar por baixo da grade. Derrube o cara em uma das varandas do prédio a frente e o que está atrás do latão de lixo e destrua o carro no fim do beco para eliminar todos os outros. Desça as escadas, derrote todos os criminosos e vá até o fim do corredor.

**2 - PRECINCT TEST**

**1ª PARTE**

- No primeiro teste, use a opção de combate corpo à corpo ou pressione ↓ para usar uma arma branca, depois golpeie o alvo com 3 golpes fracos (✖).
- Segundo teste: siga para o próximo alvo e destrua-o com ataque forte (■).
- No teste seguinte, efetue um ataque radial (aperte os botões ✖+■)
- O próximo obstáculo deve ser destruído com um ataque direto. Segure L1 para travar a mira, mova-se em direção ao oponente e aperte ✖+■).
- Agora você deve atingir o alvo no chão. Aproxime-se e aperte ✖ ou ■.
- Para pular a cerca, basta apertar L2 .
- No teste a seguir, use ● para agarrar o oponente e finalize com ● (empurrão) ou ✖ (nocaute).
- Aperte L3 para agachar e mova-se lentamente até o oponente. Para vencer esta prova, você precisa agarrá-lo sem que ele perceba.
- Segure R2 para bloquear os ataques.
- Use as técnicas que aprendeu até aqui para derrotar os oponentes. Quando concluir a tarefa, siga para a porta e aperte L2 para sair.

**2ª PARTE**

- Aperte ↓ até equipar a arma, mire com o analógico direito e atire com R1. Você também pode usar L1 para travar a mira nos alvos. Se precisar recarregar, aperte R2. Seu objetivo é destruir todos os alvos.
- Fique próximo à parede e aperte L3 para se proteger (Wall Hug). Direcione a mira para a beirada e atire nos alvos, depois aperte L3 novamente para desencostar-se da parede.
- Enquanto estiver armado, mova-se para a frente e aperte ▲ duas vezes para efetuar o movimento especial "mergulho armado".
- Aperte L2 para pegar as granadas e arremesse-as nos alvos com R1.
- Aperte R3 para entrar no modo mira de precisão. Você pode usar o L1 para aumentar a precisão da mira ainda mais. Se a retícula da mira ficar vermelha (mirando na cabeça, por exemplo) só será necessário um tiro para derrubar o oponente. Caso ela fique azul (mirando nos membros, por exemplo) o tiro servirá para neutralização (não letal). Destrua os inimigos, mas fique atento para não atingir os civis, que são amarelados e andam com os braços para cima.
- Siga pelo corredor destruindo os alvos inimigos até chegar à saída.

**3ª PARTE**

- Aperte L2 próximo ao carro para entrar. Use o direcional esquerdo para controlar e ✖ para acelerar. Se precisar, segure ■ para brecar e mantenha o botão pressionado para engatar a ré.
- Durante a curva, segure ● ou R2 para ativar o freio de mão.
- Aperte SELECT para ativar as sirenes e abrir caminho no trânsito mais facilmente.
- Enquanto dirige, use L1 para travar a mira e R1 para atirar nos alvos.
- Empurre os cantos das traseiras dos carros para fazê-los rodar (Pit Maneuver).
- Desvie dos obstáculos e dos pedestres simulados.

Cada Dojo oferece um estilo de luta e habilidades especiais. Cada arte marcial é mais eficaz contra certos estilos de luta

• Segure o ■ para brecar, depois aperte L2 para sair do carro.

### 3 - LOCKER & GARAGE

Depois de concluir o treinamento, você já está pronto para algumas missões policiais de verdade. Siga até o elevador e use L2 para ativá-lo, depois aperte ✖ para selecionar a garagem (Garage) e siga até o seu armário. Abra-o, aperte ■ para vestir a roupa e confirme com ✖. A seguir, vá até o atendente no balcão, aperte L2 e selecione o carro. Saia pela próxima porta, entre no carro e acelere.

### 4 - NAVIGATING TRAFFIC

Use o radar para chegar ao ponto verde antes do tempo acabar. Se preferir, pressione SELECT para acionar as sirenes e liberar o caminho.

### 5 - STREET TEST

Saia do carro e reviste os três suspeitos. Aperte ● uma vez para agarrá-los e use o botão novamente para soltá-los ou algemá-los caso estejam com material ilícito. Vá até o carro mais à frente e abra o porta-malas com L2 para inspecioná-lo.
Aperte SELECT para dar voz de comando, depois repita a ação com a arma equipada. Use ● para prender os suspeitos. Aperte SELECT com a arma equipada no meio da rua para parar um civil e use o carro dele para alcançar o fugitivo. Pressione ● enquanto corre para mergulhar sobre o criminoso e prendê-lo.

### 6 - TERRY'S AGENDA

Use o radar para chegar ao ponto verde antes que o tempo acabe. Se preferir, pressione SELECT para acionar as sirenes e facilitar a passagem pelo tráfego.

### 7 - "FREE ROAM TIME"

Na delegacia, você pode entregar as provas dos crimes à direita do elevador. Você tem duas escolhas durante o jogo, e cada uma produz um final. Se quiser seguir a carreira de bom policial (Good Cop), você deve entregar sempre as evidências e não ferir os inocentes. Caso queira ser um policial corrupto, no entanto (Bad Cop), você pode guardar as evidências e vendê-las no mercado negro. Na delegacia, você ainda pode descer ao Armory para comprar armas e à garagem para pegar um carro. Você terá um tempo livre para resolver crimes pela cidade. Após receber uma ligação, siga para o ponto verde do mapa, veja a animação e siga para o local indicado.

## MAGDALENA CARTEL

### 1 - TERESA'S DARE

Siga para o ponto verde do mapa e, após as cenas, derrote os criminosos, dê a volta por trás do beco e suba as escadas. Entre na porta, derrote todos os bandidos e saia pela porta dos fundos. Aproveite para pegar as evidências de crimes. Como de costume, elas podem ser entregues na delegacia ou vendidas no mercado negro.

### 2 - THE MESSENGER

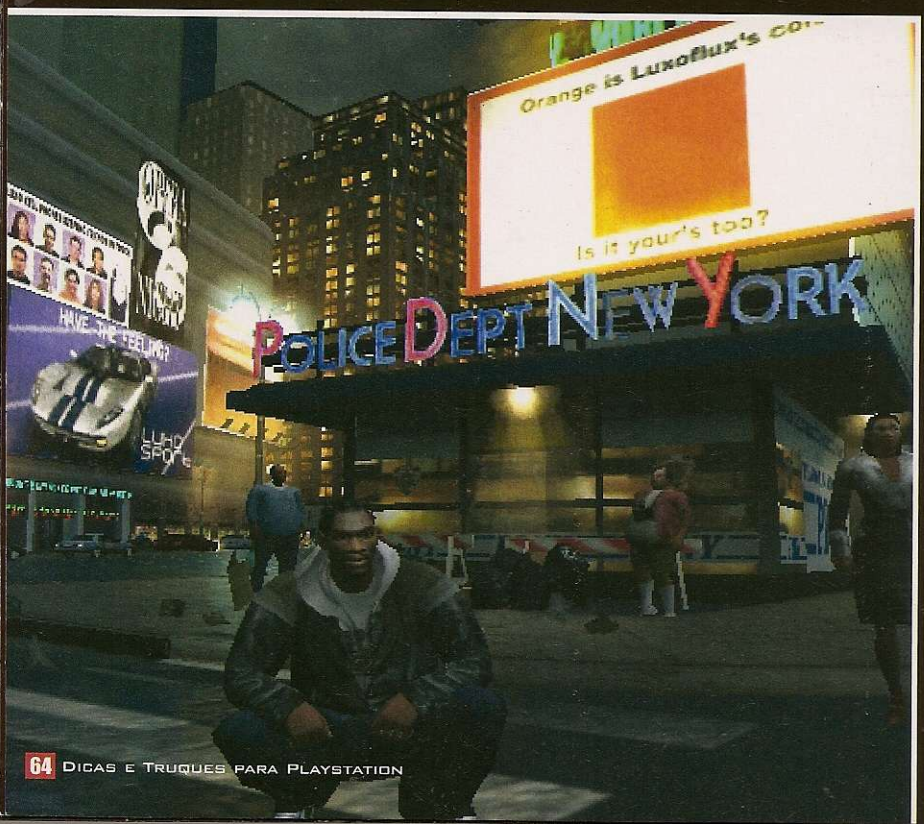
A partir daqui, você poderá receber uma ligação a qualquer momento indicando um ponto de corrida ilegal na cidade. Você não é obrigado a ir, mas caso queira, basta seguir até o local indicado pela marca azul no mapa. Seu objetivo real, porém, está no ponto verde do mapa. Siga para lá, persiga o motoqueiro e interrogue-o..

### 3 - SAFE HOUSE

Antes de seguir para o próximo ponto, você receberá uma ligação de King, seu pai. Se quiser receber informações dele, vá até o ponto laranja (indicado no mapa pela letra K), depois cumpra algumas tarefas para o velho (você precisará extorquir grana de alguns comerciantes).
Depois de ajudar (ou não) seu pai, siga até o ponto verde do radar e derrote os criminosos. Aproveite para coletar as evidências pelo caminho. Use a bazuca que está entre as caixas do banheiro para explodir a porta blindada, mas cuidado com o sensor laser, pois ele ativa os explosivos. O método mais seguro é afastar-se e detonar os explosivos de longe. Liberado o caminho, suba as escadas. Ao chegar na área aberta, derrube os letreiros e desvie dos tiros de bazuca. Derrube o painel e interrogue o pilantra.

### 4 - ZUMA MUSEUM

Outra ligação. Se quiser receber ajuda de Madam Cassandra, visite-a no ponto laranja com a letra M. Você deve destruir a mobília de um dos clientes dela antes do tempo acabar. A seguir, siga até o ponto verde do mapa. Ande abaixado para evitar barulho,



pule para passar pelos laseres baixos e passe abaixado pelos mais altos. Agarre os guardas por trás e nocauteie-os com ●. No final, derrote os pilantras, colete as evidências e interrogue o diretor. Após isso, você conhecerá Freddy, um informante indicado em laranja pela letra C. Ele pedirá que você dirija seu táxi e transporte passageiros por um tempo.

### 5 - ESCAPE CRAZY

Siga para o ponto verde do mapa e pressione ● rapidamente para estourar a camisa de força. Derrote os internos e pule pela janela. No caminho, você pode abrir as celas para coletar evidências. Siga pelo corredor e suba as escadas. Ao chegar ao portão trancado, derrote o enfermeiro na sala ao lado e espere o anão dizer o código. Aproxime-se do terminal e pressione L2 para abrir o portão. Mais à frente, em um pequeno corredor, entre na porta dobradiça para derrotar os enfermeiros no banheiro. Saia pela outra porta e use o mesmo método de antes para abrir o próximo portão. Derrote o médico armado com a shotgun e saia do local.

### 6 - AFTER TERESA

Siga para o ponto indicado em verde no mapa antes que o tempo se esgote.

### X - BULLET OPERA

Derrote todos os capangas no caminho utilizando os Health Paks, se necessário. Quando Magdalena aparecer com o dragão mecânico, atire no pescoço dele para destruir o casco. Assim, você poderá atingir os tanques inflamáveis que estão lá dentro.

**LIBERDADE TOTAL**

**A partir deste ponto, você pode cumprir as missões na ordem que desejar. Para facilitar sua vida, no entanto, elas estão relacionadas a seguir na ordem mais fácil de realizar.**

## PALERMO MOB

### 1 - RISTORANTE

Siga para o ponto indicado e derrote os capangas, Subjugue e interrogue o líder, colete as evidências e saia pela mesma porta por onde você entrou.

### 2 - MORBID ANTICS

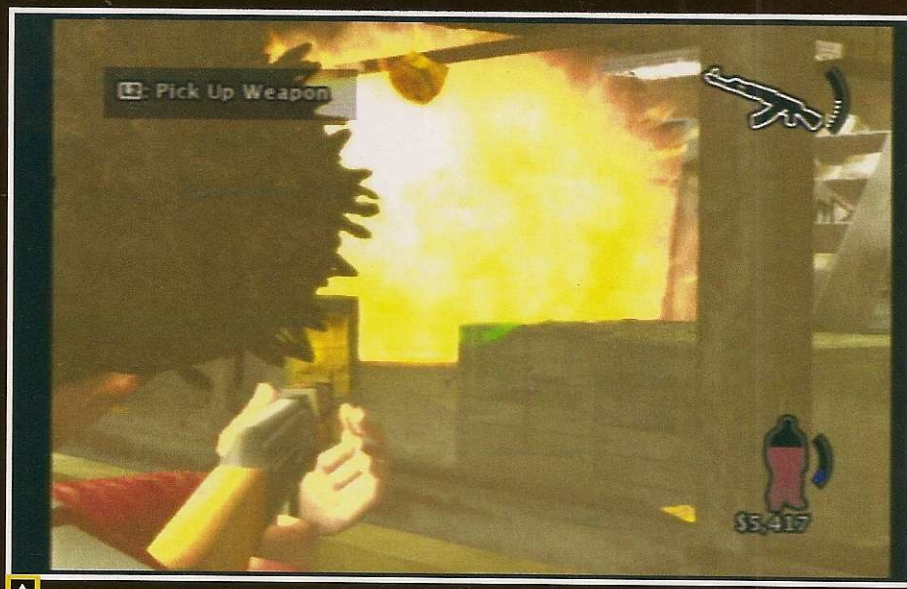
Vá para o local indicado, derrotando os criminosos pelo caminho. Fique atento para a emboscada após o atirador com metralhadora. A seguir, desça a rampa e colete as evidências que estão nas prateleiras.Na próxima área, derrote os oponentes, pegue as evidências e siga o líder pela porta escondida atrás do armário falso.

### 3 - MORTICIAN'S FLIGHT

Entre no carro e persiga o criminoso. Após interceptá-lo, subjugue-o e interrogue-o.

### 4 - SOUR CANDY

Vá para o ponto verde do mapa, derrote os capangas, depois escale a parede e persiga a guarda-costas saltando sobre os obstáculos. Saia do local.




Sair atirando nem sempre é a melhor estratégia. Proteja-se e abuse dos barris explosivos para detonar os criminosos

No final das missões, aproveite a calmaria para coletar evidências. Se você for corrupto, pode vendê-las e ganhar uma grana

### 5 - BAD ACCOUNTING

Siga para o ponto indicado, derrote todos os capangas e interrogue o contador, no fim do prédio. Aproveite para pegar as provas.

### 6 - VERTIGO

Vá para o ponto verde e elimine todos os oponentes. Continue subindo os andares e aproveite os tanques explosivos para detonar mais criminosos de uma vez. Quando não puder subir da forma tradicional, use as tábuas e andaimes ao lado do elevador de onde saem dois capangas. Você vai precisar deste recurso para subir mais dois andares logo a seguir.
Use as tábuas para chegar ao elevador externo e acione-o para chegar ao topo da torre, tomando cuidado para não ser atingido durante a subida. No topo, fique atento à barra de ferro. Pule quando ela estiver baixa, e abaixe-se quando ela vier pelo alto. Nos intervalos, aproveite para atingir o chefão.

## PRESIDENT'S CLUB

### 1 - DRUG DEN

Vá ao local indicado e entre no depósito. Colete as evidências próximas aos mendigos e nocauteie os criminosos de forma discreta. Suba as escadas. Na próxima sala, derrote os bandidos e pegue a última evidência. Use as colunas para se proteger e espere pelos intervalos dos disparos de Lincoln para usar a mira de precisão e desarmá-lo. Interrogue-o e saia.

### 2 - CLUB TADOW

Derrote os oponentes, depois passe lentamente pelos lasers, agachado. Na barreira de lasers triplos, quebre a janela ao lado para entrar na sala. Pegue as últimas evidências e interrogue Hamilton.

### 3 - MEETING KOBI

Atirar, atirar, atirar. Destrua todos os carros, caminhões e motos inimigos antes que eles o destruam.

Além de consertar sua viatura, você pode usar as oficinas para turbinar os carros que comprar durante o jogo

As lojas da cidade vendem desde armas e veículos até cortes de cabelo, músicas e modelos bizarros de roupas

### 4 - FACTORY RUSH
Outro objetivo simples. Basta chegar ao ponto verde do mapa antes que o tempo se esgote.

### 5 - PRINT FACTORY
A maneira mais fácil de se livrar dos malandros é atirar no suporte dos grandes rolos que estão na horizontal. Ao chegar à área aberta, Grant tentará fugir com o caminhão. Atire nos tambores próximos do veículo para danificá-lo. Quando o criminoso abandonar o transporte e sair correndo, desça pela escada ao lado e interrogue-o, depois saia do local.

### 6 - BENJAMIN'S STUDIOS
Pegue a evidência do crime na mesa, saia pela varanda e passe furtivamente pelo parapeito. Entre pela próxima varanda e nocauteie o capanga para conseguir uma arma, depois use o elevador para chegar ao próximo andar. Continue avançando, pegue mais uma evidência e acione o painel de controle na última sala para destrancar o portão automático. Derrote os oponentes e use o elevador.

### 7 - ZEN GARDENS
Utilize golpes fortes para quebrar a armadura de Benjamin mais rapidamente. Se precisar, aproveite os bambus cortados e use-os como arma. No início do jardim, ao lado da entrada, há outra evidência, e no fundo há dois Health Packs, um de cada lado. Depois de pegar os itens, derrote Benjamin quando ele entrar no templo, pegue a espada dele e siga-o quando ele fugir. Dentro do templo, há mais um Health Pack e uma prova, um de cada lado. Após passar pelo cabo, fique esperto para o combate. Seja rápido e não poupe golpes para derrotar o oponente.

## SHADOW TONG

### 1 - A BAD CROWD
Vá para o local indicado e derrote os góticos, os seguranças e o cara do bafo-quente. Há um Health Pack ao lado da entrada e outro ao lado de uma das provas, na caixa de som. Se precisar de uma arma, use as garrafas.

### 2 - HOMEWARD BOUND
Assim como na terceira missão do capítulo President's Club, aqui também se aplica a regra do "você dirige, eu atiro". Aproveite a farra e derrube todos os inimigos para continuar vivo.

### 3 - HARD SHELL
Siga para o ponto verde do mapa. Após entrar no caminhão, vá até os novos locais indicados e use a mesma técnica de interrogatório para extorquir dinheiro dos lojistas antes que o tempo se esgote.

### 4 - WORKSHOP RUMBLE
Ao chegar ao local indicado, pegue a evidência criminosa e desça as escadas derrotando todos os manés. Em um dos cantos da oficina, no último andar, há um Health Pack e uma das provas. No outro canto, há mais uma evidência.

Quando os capangas começarem a atirar, corra para o pequeno cômodo com uma grande janela e itens brilhantes do lado de dentro, escolha uma das armas e revide o ataque. Para facilitar, atire nos tambores explosivos. Neste mesmo cômodo, há um Health Pack e uma das evidências sobre a mesa. No fundo da garagem, no lado oposto ao que Lin está, há outra prova. Após eliminar os oponentes, interrogue Lin.

### 5 - HUMAN CARGO
Derrote os capangas no local indicado e pegue as evidências nos contêineres. Suba pelos contêineres que estão empilhados em forma de escada para chegar ao nível mais alto. Para abrir a porta de pressão, acione-a três vezes com L2. Mais à frente, acione o painel de controle para posicionar o contêiner de forma que você possa utilizá-lo como passarela. Repita esse procedimento coletando os Healih Packs e provas em outros contêineres até enfrentar Tommy. No confronto, pressione ■ ou ✖ rapidamente nos momentos indicados e finalize com ● para derrotá-lo. Quase no fim da plataforma, na direção oposta à de Jing, há um contêiner com quatro provas. Pegue-as, depois volte e interrogue Jing.

### 6 - THE RAT RACE
Ao chegar ao ponto indicado, derrube os criminosos e use os enormes canos para passar de um lado para o outro. Use os cabos para deslizar entre os pontos. No fim do caminho, pule para passar pelo vão e entre no túnel.

### 7 - SESAME
Atrás da lápide onde o cadáver está preso, há um Health Pack e, no chão, em um dos cantos, uma evidência de crime. Enfrente Leeland e, quando ele fugir, escale o paredão e atravesse o tubo para chegar ao outro lado. Repita o procedimento mais uma vez, coletando os Health Packs e provas de cada uma das plataformas.
O confronto está quase no fim. Entre no túnel e elimine Leeland de uma vez por todas, mas fique atento para não ser atropelado pelos trens.

Para recuperar sua energia, durma nos hotéis, compre remédios nas farmácias ou bata um rango em uma barraquinha

Cuidado com os lugares onde você entra. Já imaginou se a sua namorada o pega numa boate dessas?

## CONCLUSION

### 1 - PRIME SUSPECT

Vá ao local indicado para prender o culpado pela morte de Terry Higgins.

**BOM POLICIAL, MAU POLICIAL**

**É hora da missão final. Dependendo das atitudes que você tomou durante o jogo, porém, a tarefa a ser cumprida e a missão serão diferentes. Confira as duas opções:**

### 2 - WAY OF HONOR (GOOD COP)

Após descobrir a verdade, persiga o fugitivo pelo trem. Use os cantos para se proteger dos ataques dele e aguarde o momento certo de avançar. Se quiser atirar, utilize a mira de precisão para não atingir os civis.Após vencer o confronto, corra o mais rápido que puder para fugir das explosões e curta o final do policial bonzinho.

### 2 - HUSTLER'S EXIT (BAD COP)

Persiga o fugitivo pelo trem. Mais uma vez, use os cantos para se proteger e aguarde o momento certo de avançar, aproveitando os intervalos dos tiros dele para disparar. Agora é o momento de enfrentá-lo mano a mano e acredite, o cara é difícil pacas. Ele conhece todos os estilos de luta e usará o mesmo que você escolher, por isso escolha a sua arte marcial preferida. A regra básica é bloquear as constantes seqüências de ataques dele (geralmente de três a cinco socos seguidos) e contra-atacar o mais rápido que puder. Isso o ajudará a preservar sua vida, mas não será suficiente para derrotá-lo. Para vencê-lo, é preciso atacá-lo constantemente e fazê-lo recuar até o canto direito do trem. Com o inimigo em posição, aplique uma seqüência de três golpes fracos e dois fortes para ativar o movimento especial e derrubá-lo da porta. Agora é só relaxar e aproveitar o final do policial corrupto.

### 3 - EM BUSCA DO 100%

Após as cenas finais, você terá a opção de salvar o progresso e continuar jogando. Isso permite que você consiga fazer 100% do jogo. Para isso, além de eliminar o crime de todas as áreas da cidade, você deve vencer todos os torneios de lutas e corridas clandestinas e cumprir todas as tarefas dos informantes. Não tem segredo.

Nova Sprite
LIBERTE-SE DA SEDE

Mate sua sede de games, mergulhe no portal

spritegames.com.br

Previews, reviews e downloads de vídeos.

DETONADO PS2

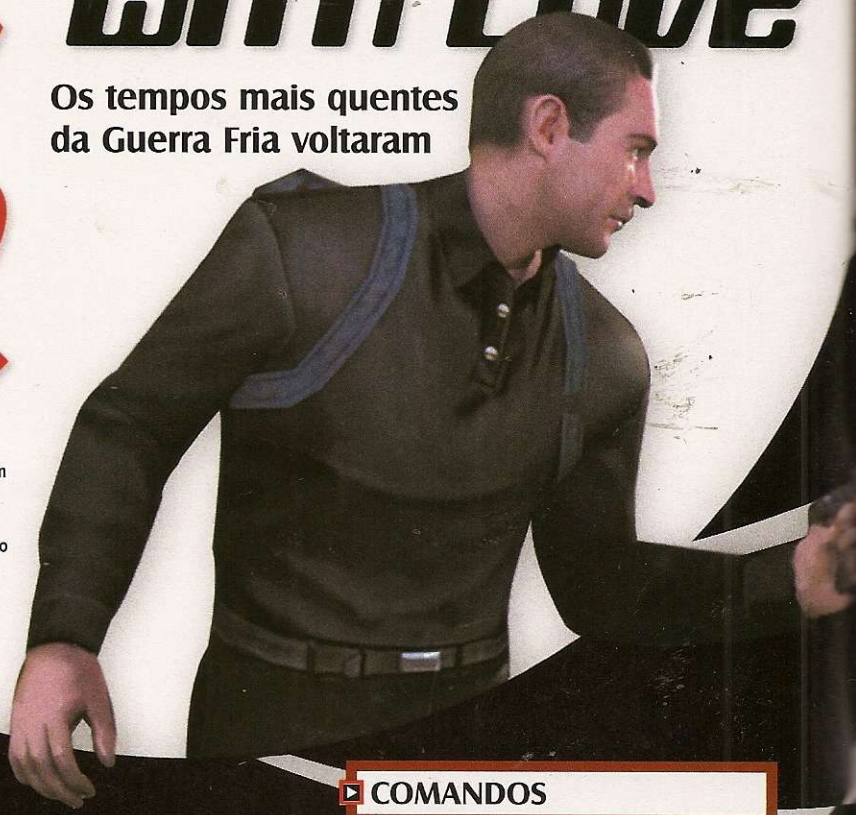
por Leandro Rodrigues

**Produtora:** EA Redwood Shores **Distribuidora:** EA **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto Forte:** Sistema de Upgrades **Ponto Fraco:** Faltou Inovação **Gráfico:** 7,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 6,5 **Diversão:** 7,0

NOTA 7,0

# 007 From Russia with Love

## Os tempos mais quentes da Guerra Fria voltaram



**Organizações malignas com siglas óbvias, belas mulheres em perigo, comunistas que comem criancinhas atrás do muro... Esqueça as versões metidas a moderninhas. Este 007 é clássico**

O ano era 1963. Era o auge da Guerra Fria. EUA versus União Soviética. Capitalismo versus comunismo. Corrida espacial, corrida armamentista, holocausto nuclear... Foi a era do medo, da intriga e da espionagem.

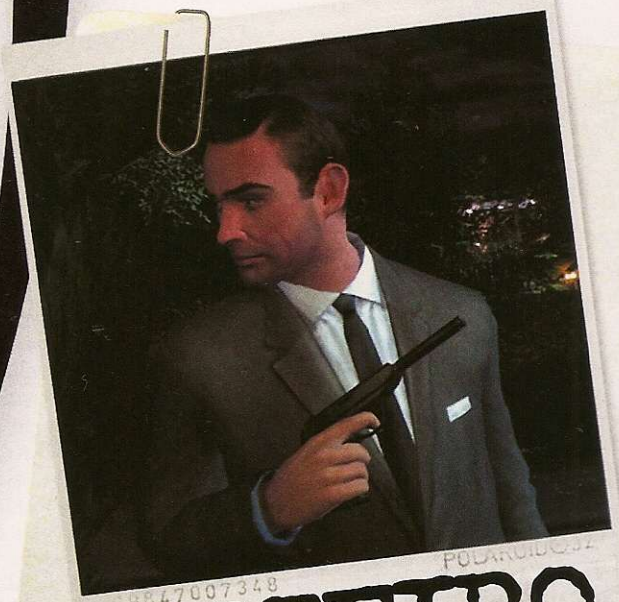
Não à toa, esta também foi a era de ouro de 007, o espião britânico criado pelo escritor Ian Flemming. Estrelado por Sean Connery, o primeiro ator a viver o agente, *From Russia with Love* (lançado aqui como *Moscou contra 007*) foi o segundo filme da série e é um dos maiores clássicos do espião.

O jogo, lançado agora para o PS2, recria a história do filme. A missão de James Bond é ir a Istambul para obter um dispositivo de criptografia russo, mas tudo não passa de um plano da organização S.P.E.C.T.R.E. (Octopus) para vingar a morte de Dr. No, o antagonista do filme anterior. Mas para sobreviver e evitar a Terceira Guerra Mundial, vale tudo. Por isso, além de ter licença para matar, 007 está autorizado a usar o detonado a seguir. Boa sorte, agente!

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| ● | Rolar |
| ■ | Ativar modo Focus |
| ▲ | Proteger-se |
| ✖ | Ação / Recarregar arma |
| R1 | Atirar |
| R2 | Abaixar-se / Encostar na parede |
| L1 | Travar a mira |
| R3 | Centralizar câmera |
| SELECT | Inventário |
| START | Pausa / Menu de opções |
| ←, →, ↑, ↓ | Trocar de arma |
| AD* | Movimentar a câmera |
| AE* | Movimentar o personagem |

* AD/AE – analógico direito / esquerdo



# ROTEIRO

## DICAS

Ficar de olho no mapa é uma dica fundamental. As localizações dos seus objetivos são informadas nele.

Para conquistar todos os prêmios que as missões oferecem, é recomendado que você jogue primeiramente em um nível de dificuldade mais baixo. Assim você tem a chance de tentar o nível avançado sem perder tempo procurando os caminhos.

Dê preferência aos upgrades de proteção, assim você pode terminar as missões com maior facilidade.

Ao término de cada uma das missões, você pode ganhar Awards por cumprir objetivos específicos. Fique atento a esses objetivos, pois é preciso cumprir uma quantidade mínima deles para liberar as missões bônus. Os objetivos que liberam Awards estão relacionados em destaque antes de cada missão, no detonado.

## London

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....25
**Tempo**.....7 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Desviar do ataque direto do helicóptero

**01.** Assim que a invasão começar, siga pelo corredor acertando todos que cruzarem seu caminho. Use os escombros, as mesas e as muretas da sacada como escudo. Ao chegar no fundo, entre na porta à esquerda, depois em outra porta também à esquerda.
**02.** Siga pelo caminho da direita e aprenda o movimento de focus. Passe pela próxima porta. No salão, após eliminar todos os inimigos, siga pelo canto direito e suba as escadas. Complete a volta e suba mais um lance de escadas.
**03.** Pule de um lustre para o outro até chegar ao outro lado do cenário. Entre na porta. O inimigo vai levar a filha do presidente para dar um passeio pelos ares. Desça pela escada ao fundo e acerte a fechadura com um tiro.
**04.** Fale com a secretária. Ela dará a você uma chave para abrir a porta que dá acesso ao telhado, na sala dos lustres. Entre por ela e você vai ver a garota sendo levada de helicóptero. Roube o planador, suba e acabe com todos os inimigos que estão no relógio. Termine o serviço detonando o helicóptero.

## Hedgemaze

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....35
**Tempo**.....12 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Explodir carro com galão de gasolina

**05.** Use o mapa no canto direito superior para se orientar no labirinto. Seu primeiro objetivo é achar a South Gate Key (um dos símbolos em azul no mapa).
**06.** Agora procure pela North Gate Key (é o segundo símbolo em azul no mapa). A chave está em cima da escrivaninha, dentro da cabana.
**07.** Após pegar as duas chaves, saia e siga para o último ponto do mapa. Você precisa entrar na mansão. Passe pela ponte, acabe com todos os inimigos e continue subindo. Esconda-se atrás dos arbustos sempre que possível, para evitar os atiradores de elite.
**08.** No alto, atire em mais alguns inimigos e entre na mansão. Você será surpreendido. Dentro do escritório, encontre o objeto dentro do arquivo. É preciso segurar o botão ✖ para revirar as gavetas. Entre pela outra porta para receber instruções.
**09.** No fim do corredor, use o elevador, depois passe pela sala de inventos e observe as duas janelas. Siga pela outra porta e use o laser do seu relógio para estourar o interruptor atrás do vidro e abrir a porta. Entre e acabe com os robôs.
**10.** No próximo vidro, use o laser no barril para explodir. Acerte mais alguns robôs, abra outra porta e desarme a bomba.

## Istambul PT-1

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....35
**Tempo**.....12 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Descer de rapel pelo prédio e invadi-lo quebrando o vidro

**11.** Corra com o seu carro até passar pela ponte. Seu parceiro será alvejado. Continue em frente. Use o botão R1 para atirar, L1 para travar a mira e L2 para mudar a arma. Destrua os carros que aparecerem na sua frente e siga para o ponto vermelho no mapa. Ele mostra a localização da garagem russa. Destrua-a.
**12.** Agora siga para o ponto azul do mapa. Este é o local onde seu carro será consertado. Ao sair da oficina, corra para o

outro ponto azul para abandonar o veículo, depois siga para a direita e faça um rapel no ponto que está brilhando.

**13.** Agora é hora de mostrar a boa forma do agente. Você deve atravessar várias sacadas com inimigos e, no final de cada área, fazer um rapel para chegar ao outro prédio. Ao encontrar um inimigo atrás de uma janela no prédio seguinte, não desperdice munição. Ignore-o e use o rapel para invadir o local.

**14.** Siga até a sala do fundo e aproveite a metralhadora fixa para acabar com o tanque de guerra logo abaixo. Fique atento aos soldados com lançadores de mísseis.

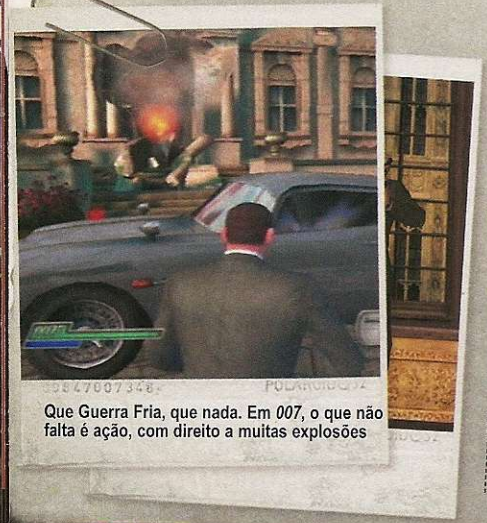
## Station T

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....44
**Tempo**.....16 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Ache a sala secreta de munição

**15.** Assim que o local explodir, invada-o pela direita e pule o muro. Na porta trancada, use seu novo equipamento, o Q-Copter, uma espécie de helicóptero em miniatura com uma câmera. Faça-o entrar pelo duto de ar acima da porta e siga até o interruptor com uma luz vermelha. Ao chegar lá, exploda seu aparelho e entre pela porta.

**16.** Os pontos vermelhos no mapa são bombas. Ache e desarme cinco delas. Já os pontos azuis são reféns, e você deve salvar três deles. Um está em uma sala trancada. Use o helicóptero para entrar pelo duto e destruir a cadeira que prende a porta.

**17.** Concluído o resgate, mais uma bomba é armada. Você tem três minutos para desativá-la. A seguir, um helicóptero russo invade a sala pela cúpula central, destruindo uma parede e abrindo caminho para a sala de munição. Siga até lá, pegue a bazuca e detone a aeronave para cumprir a missão.



Que Guerra Fria, que nada. Em *007*, o que não falta é ação, com direito a muitas explosões

## Tunnels (Fase Bônus)

**Liberada após 10 Awards**
**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....36
**Tempo**.....8 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Matar dois caras fortões com bazucas

Se você acumulou no mínimo dez Awards, já pode enfrentar a primeira fase bônus do game. Para começar, detone os agentes da primeira parte do túnel, depois pegue as armas e desative a primeira bomba. Destrua o tanque e siga em frente. Na bifurcação, vá pelo túnel da esquerda e desarme a bomba, depois volte, siga pelo túnel da esquerda e desarme outra bomba. São cinco ao todo, marcadas por pontos vermelhos brilhantes.

## Istambul PT-2

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....25
**Tempo**.....9 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Entre na sala trancada

**18.** De volta às missões obrigatórias, siga com o carro até chegar à casa marcada pelo ponto azul no mapa. Saia do carro. Pegue o uniforme russo no baú e volte ao veículo. Persiga e destrua o carro vermelho, depois vá até o próximo ponto azul. Acesse o inventário e vista o uniforme.

**19.** Entre na primeira sala à esquerda e pegue a chave da sala de munição no arquivo. Saia e entre na porta à direita. Siga pelo corredor, ignorando a primeira porta e entre na sala de armas, depois saia e volte à porta que você ignorou.

**20.** Seu disfarce será descoberto. Acabe com todos e faça um rapel para chegar ao outro lado do rio. Use a máquina para colocar o bote no rio e tome cuidado com os inimigos que não param de vir pela porta.

## Ruins (Fase Bônus)

**Liberada após 25 Awards**
**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....60
**Tempo**.....20 min
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Entrar na sala secreta

O objetivo aqui é simples: escapar vivo. Para começar, aperte o botão e acabe com todos da sala, depois saia pela porta da frente, siga pela direita e entre pela outra porta. Siga pelas salas com computadores, destruindo as janelas de vidro, até chegar a um novo corredor. No local, ligue o interruptor do lado direito e desça pelas escadas da esquerda.

Agora você deve passar por uma nova sala cheia de inimigos. Cuidado com o soldado que usa colete à prova de balas e opera uma metralhadora giratória. Siga pelo lado direito do novo corredor e acione o interruptor. Desça as escadas e siga pela grande sala até chegar ao jetpack. Suba até o último andar, mate o cara com a metralhadora, acione o dispositivo e entre pela passagem.

## Underground

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos**.....90
**Tempo**.....16 minutos
**Dificuldade**.....00 Agent
**Bond Moment**.....Entre na sala secreta

Como nos filmes de 007, não poderia faltar uma emocionante perseguição de barcos

**21.** Vá em frente com o bote, tomando cuidado com os inimigos nas margens. Detone o barco inimigo e destrua a peça que impede as engrenagens de trabalhar, depois siga eliminando os inimigos.

**22.** Sempre que cruzar com alguma comporta que impede sua passagem, atire nas engrenagens nas laterais dela para liberar o caminho. Passe os portões para chegar à sala de observação.

**23.** Hora de seguir a pé. Contorne a água e entre na estrutura para acabar com os russos. Quando achar a sala trancada, ignore-a e suba as escadas. Mate os inimigos da direita, mas não siga por esta rota ainda. Pegue o caminho da esquerda, passando pela bandeira vermelha.

**24.** Use seu mini-helicóptero para passar pelos dutos de ventilação e destrua-o perto do interruptor, depois desça e entre na sala trancada. Agora suba e tome o caminho da direita.

**25.** Passe pelos portões e desça junto aos carros. Extermine todos e faça um rapel para conseguir voltar ao andar superior, depois entre na sala ao fundo e pegue as plantas da base russa. Pegue o Jetpack e faça todo caminho de volta pelo rio.

## Gypsy Camp

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos.....30**
**Tempo.....9 minutos**
**Dificuldade.....00 Agent**
**Bond Moment.....Procure o caminho para entrar na cozinha**

**26.** Comece defendendo o Gunner. Centralize seus ataques no cara embaixo da entrada do túnel.
**27.** Agora você deve salvar quatro reféns. Eles estão marcados por símbolos em azul no mapa. Comece pelos da sua esquerda. Pegue uma máscara de gás junto à carroça. Quando completar a tarefa, você voltará automaticamente para perto do Gunner. Seu objetivo é pegar uma sniper no alto.
**28.** Agora você precisa proteger Kerim Bey. Usando sua nova arma, acabe com todos os inimigos que se aproximarem dele.

## Sniper Alley

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos.....25**
**Tempo.....09 minutos**
**Dificuldade.....00 Agent**
**Bond Moment.....Acabar com o rádio do soldado**

**29.** Siga pela rua em frente, mate o guarda com o rádio e passe pela grade mais adiante. Faça um rapel até a janela. Siga pelos corredores até pegar a chave em cima da escrivaninha, depois suba de volta, entre na porta e pule para o prédio vizinho.
**30.** Entre na porta em frente, mate o inimigo e posicione-se para usar a sniper. Proteja Gunner durante todo o caminho. Um helicóptero vai aparecer. Mude de arma e acabe com ele.
**31.** Volte a utilizar a sniper e acabe com mais inimigos. Gunner será capturado. Acabe com o inimigo que o utiliza como refém e conclua a missão.

## Consulate

**Objetivos especiais (Awards)**
**Alvos.....50**
**Tempo.....17 minutos**
**Dificuldade.....00 Agent**
**Bond Moment.....Entre na sala secreta**

**32.** Fale com o atendente do consulado. Depois da explosão, procure Tatiana. Guie-se pelos pontos em azul no mapa. Siga pelo corredor e entre à direita. Fale com o cara que vai explicar como desativar o gás.
**33.** Use o mini-helicóptero para passar pelo túnel e explodir o interruptor. Volte, entre na sala e ligue o interruptor vermelho para desativar o gás. Siga pelo lado esquerdo do corredor, entre na porta que agora está com a luz verde e salve Tatiana.

Nem tudo em *From Russia with Love* é idêntico ao filme de 1963. A gata aí em cima, por exemplo, é uma Bond girl inédita

**34.** Proteja a garota. Para cumprir a tarefa, mate os guardas e desça pelo elevador. Desative o sistema de gás no interruptor e use o mini-helicóptero no duto para destruir a proteção do elevador e poder usá-lo. Acione-o e siga pelo próximo corredor. Desative os sistemas de gás e ative as portas de chave dupla em conjunto com Tatiana.
**35.** Atire nas trancas do cofre, pegue tudo que estiver lá dentro e comece a fazer o caminho de volta, sempre protegendo a garota. Seu objetivo agora é apenas escapar.

## Istambul PT-3

**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....40
Tempo.....12 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Destrua o helicóptero

**36.** Você tem dez minutos para acabar com 30 veículos inimigos. A seguir, é preciso correr para a estação de trem. Você tem mais seis minutos para chegar lá. Cuidado com o helicóptero na estrada.

## Train

**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....50
Tempo.....12 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Entre no shopping

**37.** Acabe com todos os inimigos do vagão. Bond vai ser pego de surpresa. Seu objetivo é novamente proteger Tatiana.
**38.** Entre na estação, detone mais uma rodada de inimigos e suba pela escada da direita. Elimine a oposição e acione a alavanca que abre a porta do lado oposto. Siga até lá e suba a escada. Pegue a chave, desça, pegue Tatiana e suba novamente. Entre na porta no fundo da sala.
**39.** Desça a escada e acione outra alavanca, depois saia pela porta para encontrar outro trem. Destrua as três cúpulas superiores. Assim que fizer isso, entre no trem e Tatiana ficará a salvo. Saia pelo lado oposto e acabe com Red. Use as caixas para se proteger dos ataques dele e atire sempre que tiver uma brecha.

## Plaza (Fase Bônus)

Liberada após 40 Awards
**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....25
Tempo.....3 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Destrua o carro

O desafio aqui é matar 25 inimigos utilizando sua sniper. Seja rápido.

## Factory

**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....45
Tempo.....17 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Destrua a torre dos guardas

**40.** Sobrevoe a fábrica matando tudo que se mover. Desça na plataforma da direita, entre e acione a alavanca para desligar o campo de força que bloqueia o corredor.
**41.** Siga pela passagem e desça no outro círculo azul. Deixe o jetpack e ative a primeira arma. Siga pelo corredor da direita para ganhar a roupa para neve. Saia e pule a grade pelo canto esquerdo da tela.
**42.** Há uma caixa presa no guindaste. Use-o para movê-la até o lado esquerdo, depois suba nas caixas e use-as para entrar na fabrica. Plante a segunda bomba e, com o relógio, destrua o tambor de gasolina dentro do vidro. Entre e pegue a chave da fábrica.
**43.** Volte para o lugar onde estava o guindaste e use a chave na porta ao fundo. Siga pelo lado esquerdo e entre no elevador.
**44.** Acione o interruptor que abre a porta de ferro, mate os inimigos e siga para a direita. Use o elevador para subir. Lá em cima, acione outro interruptor, depois desça, destrua o robô e coloque a bomba na sala que se abriu. Volte para o local do passo 43 e acione a alavanca.

## Border

**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....80
Tempo.....18 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Entre na Pillbox

**45.** Siga com o carro até o círculo azul, saia e vá pela direita até encontrar uma casa. Entre e pegue a chave das docas. Pegue o carro, volte, desça do veículo e use a chave.
**46.** Dê a volta e use o interruptor para colocar a lancha na água. Use-a para enfrentar um longo caminho com muitas lanchas inimigas, helicópteros e até um navio. Cuidado com as minas que estão espalhadas pelo rio.
**47.** Destrua o navio no final do caminho para completar a missão.

## Octopus Base

**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....70
Tempo.....18 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Entre na sala secreta

**48.** Siga pelo corredor até encontrar uma porta de metal fechada. Para destrancá-la, use o mini-helicóptero para entrar e destruir o interruptor, depois entre e acione a alavanca. Corra para o elevador que chegou, entre e acione-o. Acabe com todos os inimigos pelo caminho.
**49.** Entre na estrutura e faça um rapel para descer ao salão principal. Suba a escada da esquerda. No final dos corredores, você encontra sua inimiga dentro de um avião. Acabe com todos os soldados e só então comece a atingir o avião. Desvie dos mísseis e continue atirando até ela resolver fugir desesperada.
**50.** Entre pela porta ao fundo e continue pelos corredores. Quebre as janelas e desça fazendo rapel mais uma vez. Desça mais dois níveis e coloque a bomba junto ao símbolo vermelho no foguete.
**51.** Faça todo o caminho de volta até o salão principal. Use a porta de baixo, passe pela ponte e acione a alavanca para fazer tudo girar. Faça um rapel para subir até a próxima sala e desative a ogiva nuclear. Volte e use o rapel na sala principal para subir.
**52.** Quando for sair, Red tentará atacá-lo novamente. Atire na estrutura bem ao centro para acabar com ele. Cuidado com os soldados e lançadores de mísseis.

## Airport (Fase Bônus)

Liberada após 60 Awards
**Objetivos especiais (Awards)**
Alvos.....75
Tempo.....8 minutos
Dificuldade.....00 Agent
Bond Moment.....Acabe com 40 inimigos sem ser atingido

Se você conseguir awards suficientes para liberar esta missão-bônus, prepare-se para a pedreira. É preciso acabar com 75 inimigos. Esconda-se entre os carros para sobreviver.

# Tilty's Games ®

## 12 anos de tradição em games

. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
. Acessórios em geral;
. Assistência técnica especializada em todos os consoles;
. Serviços executados com garantia;
. Enviamos SEDEX para todo o Brasil;

## WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

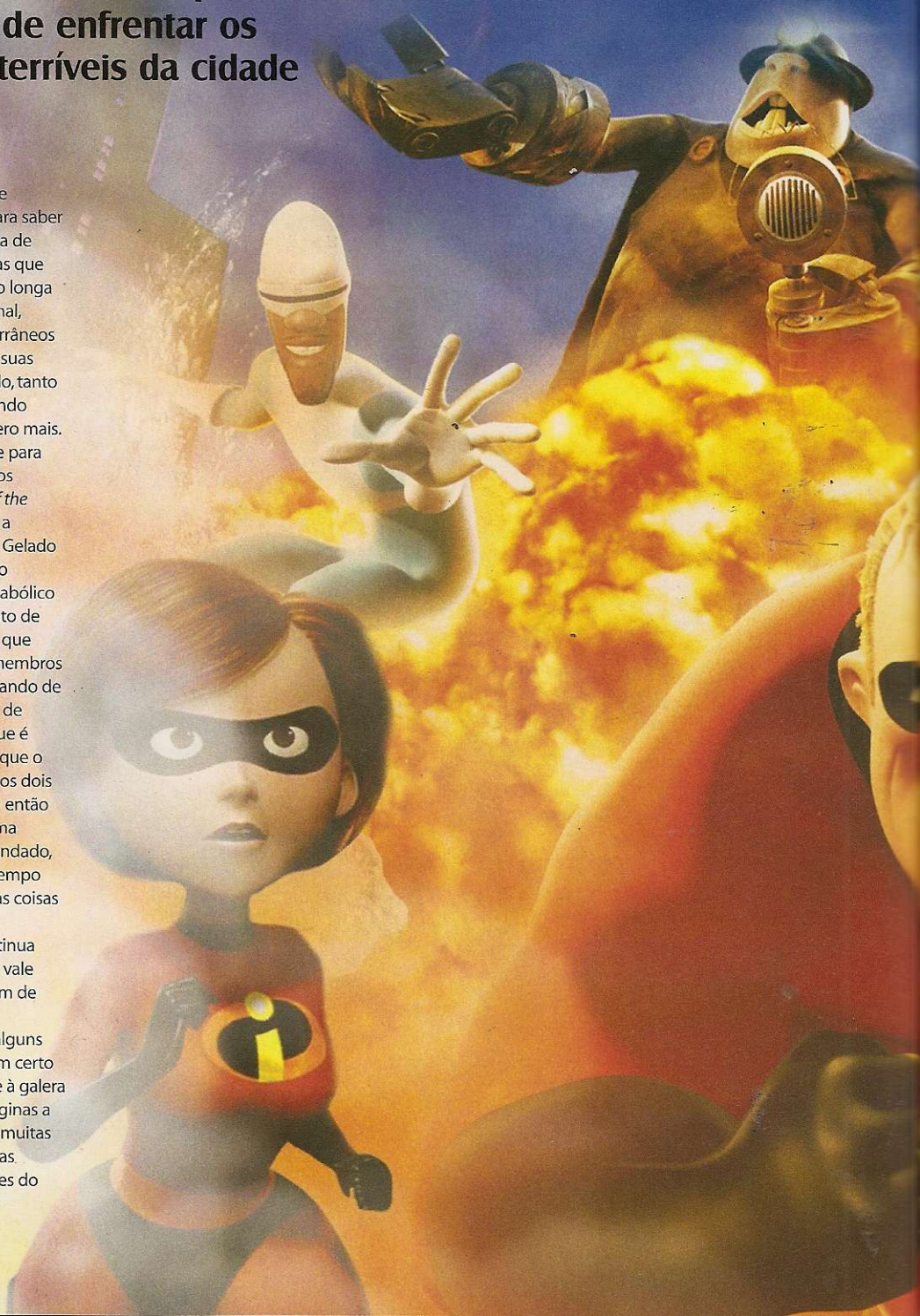
**Distribuidora:** Heavy Iron Studios **Produtora:** THQ **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Trabalho em equipe dos personagens **Ponto Fraco:** Curto e descartável **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **7,0**

# THE INCREDIBLES
## RISE OF THE UNDERMINER

**Até quem é incrível às vezes precisa de ajuda na hora de enfrentar os supervilões mais terríveis da cidade**

**por Eduardo Trivella**



Você é um dos milhares de fãs que ficaram loucos de curiosidade para saber mais sobre o marmotão com cara de malvado e capacete de mestre-de-obras que aparece no final do primeiro game e do longa *Os Incríveis*? A gente também ficou. Afinal, assim que o bichão emergiu dos subterrâneos da cidade e os super-heróis colocaram suas máscaras para sair à captura do bandido, tanto o filme quanto o jogo acabaram, deixando todos nós com aquele gostinho de quero mais.

E se não foi lançado um novo filme para contar a história do figura, ao menos nos games a galera levou vantagem. *Rise of the Underminer*, produzido pela THQ, mata a curiosidade geral e mostra Sr. Incrível e Gelado (Mr. Incredible e Frozone, no original) no encalço do inimigo que tem o plano diabólico de conquistar o mundo com um exército de seres metalizados. Mas ao contrário do que sugere o começo do game, os outros membros da família aparentemente ficaram cuidando de afazeres domésticos enquanto a dupla de maior destaque partiu para a ação, o que é uma pena. A boa notícia, no entanto, é que o jogador pode controlar qualquer um dos dois protagonistas a qualquer momento ou então jogar em dupla com um amigo, de forma cooperativa. E isso é altamente recomendado, pois ficar trocando de personagem o tempo todo com o direcional digital dificulta as coisas e consome um bom tempo.

O desafio do novo *Os Incríveis* continua baixo, adequado para a molecada, mas vale destacar que o chefão Underminer, além de contar com uma linha de produção aparentemente infinita de robôs, tem alguns aliados ferruginosos que podem dar um certo trabalho aos jogadores, principalmente à galera menos experiente. Por isso, veja nas páginas a seguir algumas dicas que servem para muitas situações durante a aventura e confira as estratégias para derrotar todos os chefes do game, incluindo o marmotão.

## Controles

Conheça os prós e os contras da dupla de heróis de *Rise of the Underminer*.

**SR. INCRÍVEL (MR. INCREDIBLE)**
**Analógico esquerdo** – movimentação
**Analógico direito** – esquiva, cambalhota
■ – soco
✖ – pulo
▲ – levantar portas e objetos muito pesados ou acionar manivelas (somente em cima de círculos vermelhos)
● – pegar objetos e inimigos tontos ou congelados (aperte novamente para arremessá-los longe)
L1 + R1 – Super Move
✖, ■ ou ✖, ● – Incredi-Slam (golpe de cima para baixo que faz tremer o chão)
↑ – Troca de personagem (somente singleplayer)
↓ – manda o outro personagem esperar (somente singleplayer)
→ – faz o outro personagem ficar próximo (somente singleplayer)
← – faz o outro personagem adotar uma atitude mais agressiva (somente singleplayer)

**FROZONE**
**Analógico esquerdo** – movimentação
**Analógico direito** – esquiva, desliza no gelo
■ – soco
✖ – pulo
▲ – construir ponte de gelo (somente em cima de círculos azuis)
● – raio congelante
L1 + R1 – Super Move
✖, ■ ou ✖, ● – ice glide (pula e usa a prancha de gelo para planar ou atingir os inimigos que estiverem no caminho)
↑ – Troca de personagem (somente no modo singleplayer)
↓ – manda o outro personagem esperar (somente singleplayer)
→ – faz o outro personagem ficar próximo (somente singleplayer)
← – faz o outro personagem adotar uma atitude mais agressiva (somente singleplayer)

## Dicas Incríveis

Apesar de ser considerado um jogo fácil, existem alguns toques básicos que podem facilitar muito a sua vida ao encarar a busca pelo Underminer:

• Use Frozone para congelar os inimigos e Mr. Incredible para destruí-los. Além de ser a maneira mais fácil de superar as incontáveis hordas de inimigos, é o modo mais rápido de acumular pontos de experiência para os dois personagens ao mesmo tempo. Estes pontos podem ser trocados por upgrades na hora que você quiser (veja o quadro *Tabela de Upgrades*, na página 77).

• Não se aproxime muito das torres de espinhos giratórias: para passar por elas em segurança, congele-as e quebre-as.

• Para vencer inimigos distantes que atiram contra você, congele os tiros deles com Frozone e jogue-os de volta com Mr. Incredible.

• Inimigos que possuem uma bola laranja em cima de suas cabeças escondem prêmios: acabe com eles para ganhar um Super Move.

• Se houver pelo menos um inimigo na tela quando Mr. Incredible pegar algo nas mãos, um alvo surgirá em volta dele. Mire ali e mande bala!

• Se não souber mais para onde ir, comece a quebrar tudo até que um círculo azul, vermelho ou de ambas as cores apareça.

• Se um dos personagens morrer, agüente as pontas com o outro durante 20 segundos. Depois desse tempo, o herói perdido volta a fazer parte do time como se nada tivesse acontecido. Mas cuidado na hora em que ele voltar: se você estiver em um local desprivilegiado da tela, o personagem pode voltar bem em cima de um abismo e morrer instantaneamente.

• Nas balsas, fique atrás dos vidros para se proteger contra os lasers.

• Ao passar por pontes que caem, tenha os dois personagens juntos para não correr riscos de morte.

• Use a esquiva para passar pelos lasers vermelhos de vigília. Se for pego por eles, pule para cima das plataformas até que a armadilha pare de funcionar. Em certas ocasiões, é aconselhável disparar os lasers para destroçar os robôs que infestam o local.

• Espere os inimigos com campo de força vermelho atacarem primeiro para depois revidar com a combinação "congela-destrói".

## Chefes

Qual seria a graça de ter superpoderes sem ter de enfrentar inimigos superpoderosos ou uma batalha final contra Underminer? Saiba agora o que fazer para passar pelos chefes sem suar muito e ver o final do jogo.

### MAGNOMIZER GUARDIAN

Congele os tiros dele, principalmente os teleguiados de cor laranja, e jogue-os de volta no bicho. Quando ele soltar robôs, esqueça por um momento que ele existe e concentre esforços nos inimigos metálicos que te cercam. Quando a barra estiver limpa, volte a atacar o guardião, mas fique atrás das plataformas quando ele atirar bolas amarelas de energia sólida. Se estiver sem munição para jogar no inimigo, quebre as plataformas e procure caixotes pelo cenário.

### MAGNOMIZER

Suba pela seqüência de pontes. Tome cuidado com as bolas e ondas de energia azul que ele atira. Destrua todos os objetos do caminho e pule por cima das nuvens de gás. Na descida, procure ser mais rápido do que a rocha que rola em sua direção. Na tela onde ele está parado, acabe com todos os inimigos que obstruem o caminho e arranque os quatro parafusos do chão.

### THE CRUSTODIAN

Acione as manivelas nos cantos da sala e parta para cima do robozão. Fique fora do alcance do martelo e, na hora em que ele levantar os braços, congele-o até que ele fique mais baixo, e aproxime-se para descer a mão no cara. Preste atenção quando a tela começar a tremer e afaste-se. Crustodian recuará para trás de um campo de força e mandará vários robôs fazerem o trabalho sujo. Cuide deles, procurando mantê-los na linha de fogo entre o chefão e você, pois logo ele volta a jogar destroços em sua direção. Jogue o máximo de robôs que puder para cima dele e faça o esquema congelamento-destruição repetidas vezes até eliminá-lo de vez.

### THE CORRUPTERATOR

Abra caminho para os cientistas entre as caixas, portas e torres de espinhos. Quando as telas de projeção com imagens de Underminer surgirem, jogue inimigos e caixas nelas para avançar.

### UNDERMINER (FASE LAST DITCH EFFORT)

Acabe com três ou quatro grupos de robôs e Underminer vai começar a perseguí-lo. Espere ele dar os giros e só então congele-o para golpeá-lo na seqüência. Quando dois canhões azuis atirarem de longe, faça ziguezagues pela tela. Esquive-se com cada um dos personagens quando Underminer disparar projéteis com seus dois braços. Volte a atacar somente depois que os giros acabarem. Bastam mais três ou quatro seqüências para chegar ao final do jogo.

## Tabela de Upgrades

Cumpra os objetivos de cada fase para ter o direito de fazer upgrade nas habilidades de seus personagens. Quanto mais você jogar com cada um, mais upgrades liberará. Veja abaixo o que pode ser melhorado em cada personagem:

**Health (ambos)** – aumenta o tamanho da barra de energia;
**Power Punch (Mr. Incredible)** – aumenta a força do soco, além de adicionar um movimento ao combo;
**Incredi-Slam (Mr. Incredible)** – aumenta a força do golpe que faz tremer o chão;
**Throw (Mr. Incredible)** – aumenta a distância e a força do impacto dos objetos arremessados pelo personagem;
**Ice Punch (Frozone)** – aumenta a força do soco, além de adicionar mais um movimento ao combo do Gelado;
**Ice Glide (Frozone)** – aumenta a distância do deslizamento no gelo pelo ar;
**Freeze Ray (Frozone)** – amplia o alcance do raio congelante e aumenta a velocidade de ação do poder;
**Super Move (ambos)** – abre um golpe especial a mais no slot de Super Move.

## Truques/Códigos

Coloque os seguintes passwords na tela de segredos (secrets):

| SENHA | EFEITO |
|---|---|
| FROZBOOM | Super Move de Frozone |
| FROZPROF | dá 1000 pontos de experiência a Frozone |
| MRIPROF | dá 1000 pontos de experiência a Mr. Incredible |
| MRIBOOM | Super Move de Mr. Incredible |


x-treme games

**Vendas e Assistência Técnica**
**Um ambiente projetado para você!**

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

**Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!**

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

*As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS*

**VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!**
**(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)**
**www.lojaxtremegames.com.br**

**PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!**
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

*CONSULTE-NOS!!*

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

**Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX**

# Fishing Rod

**Nada como curtir uma pescaria de verdade sem ter de acordar cedo, se melecar todo de repelente ou enfiar a mão naquele balde de iscas nojentas**

Se você já perdeu a conta de quantas vezes tentou convencer o seu pai a conhecer as maravilhas do mundo dos games, esta é a sua oportunidade de ouro. Com formato que lembra uma vara de pescar, o controle da Venom não só é o motivo perfeito para você fazer o seu velho curtir uma jogatina no PS2, mas também é ótimo para dar vida àquele jogo de pesca que andava esquecido na estante.

O produto conta com todos os botões de um controle de PlayStation 2 e, além do formato característico, há um pequeno detalhe a mais: uma manivela igual à dos molinetes de verdade, para tornar sua pesca mais realista.

## O equipamento

Todas as funções do Dual Shock normal estão presentes no Fishing Rod, mas é como se tudo tivesse sido sacudido e mudado de lugar. A primeira coisa que vem à mente é: "Onde foi parar o analógico direito?". Ele deu lugar à manivela do molinete, também analógica.

Agora a mudança que sem dúvida deixa o jogador mais perdido é a configuração dos botões. Ao contrário da disposição dos joysticks padrão, neste controle os botões ▲ e ■ vêm antes de ✖ e ●. Para entender essa bagunça, só olhando a foto ao lado. Até dá para se acostumar com a posição bizarra dos botões, mas o layout incomum atrapalha no começo.

## Pescaria na prática

De acordo com o fabricante, o Fishing Rod funciona com qualquer jogo de pesca. Para os testes, foi escolhido o título *Rapala The Fishing*. O aparelho funcionou perfeitamente em todas as missões. A função vibratória merece destaque. Assim que um peixe pega a isca, o controle vibra, indicando a hora de colocar o molinete para funcionar. Como em uma pesca de verdade, é preciso conciliar força com jeito. Se você girar o molinete como um louco, a linha vai arrebentar. Já se deixar o peixe solto demais, ele se solta do anzol e escapa, ou seja, vale a regra de ouro da pescaria: canse sua vítima. E com o Fishing Rod tudo fica bem mais simples. É só girar e soltar o molinete constantemente até esgotar as forças da vítima.

Um ponto que pesa contra o Fishing Rod é o desconforto. É cansativo segurá-lo apenas com a mão esquerda, principalmente na hora de acessar os menus do game. E se você pensa que para os canhotos a situação é melhor, pense de novo. Os menus até ficam mais fáceis, mas na hora de enrolar o molinete...

Não é só o formato que é diferente. A posição dos botões também não lembra nada um Dual Shock

**CARACTERÍSTICAS**

- Sistema de vibração realista
- Molinete substitui o analógico direito com perfeição
- Exclusivo para PlayStation 2
- Acessório não acompanha nenhum jogo

**NOTA 7,0**

Fabricante: Venom Site: www.venomuk.com Onde encontrar: (0xx11) 5072-2073 Preço médio: R$ 125,00
Ponto forte: A simulação fica perfeita Ponto fraco: Botões ficam em posição estranha e layout é terrível para canhotos

Acessório cedido para testes por CJ Games
Telefone: 0xx11 5072-2073

Netunia
.com.br

PLAYSTATION 2
APENAS
R$ 930,00
AVISTA OU EM 3X

GAME CUBE
APENAS
R$ 650,00
AVISTA OU EM 3X

XBOX
APENAS
R$ 950,00
AVISTA OU EM 3X

PS ONE
APENAS
R$ 375,00
AVISTA OU EM 3X

GAME BOY
APENAS
R$ 399,00
AVISTA OU EM 3X

CONSULTE
OUTROS
MODELOS...

CONFIRA + PRODUTOS EM NOSSO SITE

# BEM-VINDO(A) A 2006

TUDO EM 6X no cartão

AMERICAN EXPRESS
VISA

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*

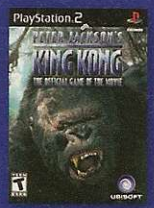
## LANÇAMENTOS DO MÊS

HARRY POTTER

FATAL FRAME III

MEGAMAN X COLLECTION

NEED FOR SPEED MOST WANTED


PETER JACKSON'S KING KONG

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

RESIDENT EVIL 4

WILD ARMS 4

HARRY POTTER

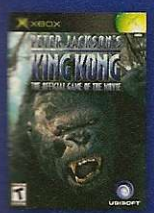
MEGAMAN X COLLECTION

NEED FOR SPEED MOST WANTED

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

NEED FOR SPEED MOST WANTED

NINJA GAIDEN BLACK


PETER JACKSON'S KING KONG

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

HARRY POTTER

MEGAMAN X MAVERICK HUNTED

NEED FOR SPEED MOST WANTED

PETER JACKSON'S KING KONG

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

THE SIMS 2

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

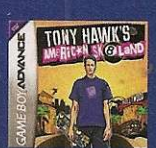
CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

MARIO KART DS

MEGAMAN 5 BATTLE NETWORK

SONIC RUSH

GUN STAR SUPER HEROES


TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

TELEVENDAS: (11) 3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

# Acessórios

**Incremente o seu PSP com estes acessórios gringos. Você vai descobrir que o portátil é ainda mais poderoso do que parece**

## TALKMAN

Além de curioso, esse acessório é útil. Composto por um disco UMD e um aparelho que é encaixado na parte superior do PSP, o Talkman faz traduções instantâneas entre as línguas inglesa, japonesa, chinesa e coreana. Basta bater um papo com Max, o personagem do programa. O acessório inclui funções semelhantes às de uma agenda eletrônica, como relógio mundial, conversor de unidades, alarme e uma lista para cadastrar palavras e frases para utilizar em viagens. Só faltou mesmo o suporte à língua portuguesa.

### CARACTERÍSTICAS

- Traduz quatro idiomas entre si (Inglês/ Japonês/ Chinês/ Coreano)
- Jogos para testar seu conhecimento e pronúncia
- Compacto e leve
- Exclusivo para PSP

### FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony
Preço médio: US$ 69
Onde comprar:
www.lik-sang.com (Coréia)

## CTA DIGITAL PSP

Se você acha o PSP é ruim de segurar e também não agüenta mais a baixa capacidade da bateria, este suporte pode ser a solução para os seus problemas. Desenvolvido pela CTA, a peça foi desenvolvida para se encaixar no PSP, deixando-o com um formato mais parecido com o do controle do PS2 e inclui uma bateria extra para prolongar o tempo de jogatina no portátil.

### CARACTERÍSTICAS

- Tamanho idêntico ao um controle para PlayStation 2
- Quatro travas de segurança
- Aumenta a capacidade da bateria do portátil
- Exclusivo para PSP

### FICHA TÉCNICA

Fabricante: CTA
Preço médio: US$ 16
Onde comprar:
www.amazon.com (USA)

## ACTION REPLAY MAX

Se você não vive sem GameShark no PS2 e está cansado de sofrer com os jogos do PSP, pode ficar tranqüilo. A Datel acabou de lançar a versão de bolso do seu popular acessório de trapaças. O Action Replay Max para PSP vem com um Memory stick de 64 MB e inclui centenas de saves e códigos predefinidos, que podem ser transferidos por cabo USB.

### CARACTERÍSTICAS

- Acompanha um CD com saves e códigos
- O kit vem com um Memory Stick exclusivo de 64 megas
- Exclusivo para PSP

### FICHA TÉCNICA

Fabricante: Datel
Preço médio: US$ 27
Onde comprar: www.lik-sang.com (Coréia)

## UMD CLEANING SYSTEM

Com os disquinhos do PSP sendo vendidos a preço de ouro, nada mais justo do que você dispensar um carinho especial a eles. Com este acessório fabricado pela Dragonplus, você vai manter os seus UMDs sempre limpos e ter certeza de que o PSP nunca vai ficar travado em uma tela de loading. O kit inclui um suporte compacto com tecido ultramacio e uma solução de limpeza própria para discos ópticos.

### CARACTERÍSTICAS

- Supercompacto
- Manejo simples
- Pano leve, macio e de alta qualidade
- Solução de limpeza atóxica.

### FICHA TÉCNICA

Fabricante: Dragonplus
Preço médio: US$ 7
Onde comprar:
www.lik-sang.com (Coréia)

# MUNDO DOS GAMES

## Promoção QUERO TUDO

fotos meramente ilustrativas

**PlayStation2** original

+

02 controles analógicos
01 camiseta exclusiva PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-rom Qual É A Música
01 jogo original
01 bolsa exclusiva PS2
01 boné exclusivo PS2
01 cabo extensor
01 cabo s/ vídeo universal
01 suporte
01 caneta PS2
01 cd remixes

# R$ 899,00*

**A maior garantia do Brasil 1 ANO!**

Camiseta PS2 R$39,99

Controle PS2 R$79,99

Cd-rom Qual É A Música R$89,99

Boné PS2 R$29,99

Cabo Extensor R$29,99

Porta-cd PS2 R$39,99

Bolsa Exclusiva PS2 R$49,99

Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX/64/GameCube R$69,99

Jogo Original R$79,99

Suporte PS2 R$49,99

Cd Remixes R$29,99

## Promoção

**3x sem juros ou em até 12x**
(no cheque e no cartão)

**Tudo por:**
**R$ 99,99**

## Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R$99,99**

por Julio Wecchi

# Só mula fica empacada. Aproveite os códigos a seguir e desvende os segredos dos games

## B

### PS1

### BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT

**CÓDIGOS BLINDADOS**

Use os códigos na opção Password:

**– Seleção de fases**

**Fase 2:** MNVBFBDBGB
**Fase 3:** RQHBGBSBHB
**Fase 4:** WRTBTBDBHB
**Fase 5:** BXMDDCRBJB
**Fase 6:** LZFDJCWBKB
**Fase 7:** QTFDTCLBKB
**Fase 8:** VKRFBCHBKB
**Fase 9:** FMXFJDWBKB
**Fase 10:** KJDFYDQBLB
**Fase 11:** PZDGGDDBLB
**Fase 12:** WFWGNDFBLB
**Fase 13:** DKRHCFDBKB
**Fase 14:** JKXHLFZBKB
**Fase 15:** NKDHZFNBLB
**Fase 16:** XZDJLFCBLB
**Fase 17:** HWQJSGXBLB
**Fase 18:** RMJKVGLBMB
**Fase 19:** WFBMMFFBNB
**Fase 20:** BGHMSHLBNB
**Fase 21:** GQGNKHJBPB
**Fase 22:** LSSNWHMBPS
**Fase 23:** VYDTCHMBRB
**Fase 24:** FYCTLJRBSB
**Fase 25:** KPQTYJHBRB
**Fase 26:** PBJVJJFBSB
**Fase 27:** TJBWJJCBTB
**Fase 28:** YNBWXJTBTB
**Fase 29:** JWNYBKYBIB
**Fase 30:** SSVYZKKBSB
**Fase 31:** SSVYZKKBSB
**Fase 32:** XTVZLKQBSB
**Fase 33:** HYPBMLCBSC
**Fase 34:** MSQCKLKBRC
**Fase 35:** WBQCZLXBRC
**Fase 36:** BFCDXMVBSC
**Fase 37:** GCQFJMSBRC
**Fase 38:** QQPFZMSBSC
**Fase 39:** VKPGMMMBSC
**Fase 40:** FHHGSNVBTC
**Fase extra:** WRDRB

**– Outros Códigos**

**Invencibilidade:** MSTSRVV
**Seleção de fases:** BCKDR
**Todos os tanques:** THRTN
**Todas as armas:** SRTHMB
**Time Brandon:** SMSLGNG
**Time Cassandra:** NSTYGRL
**1.000 Swarmers:** VBBBCDFHLP
**Equipe personalizada:** TRDDYBRRKS

### PS2

### BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

**Todas as armas:** durante o jogo, segure L2 + R2 e pressione →, →, ↓, ↓, ↑, ←, ←.

## C

### PSP

### CON, THE

**KFJ na tela de seleção:** detone o personagem KFJ, no modo Class B Story (no Team Rogue).

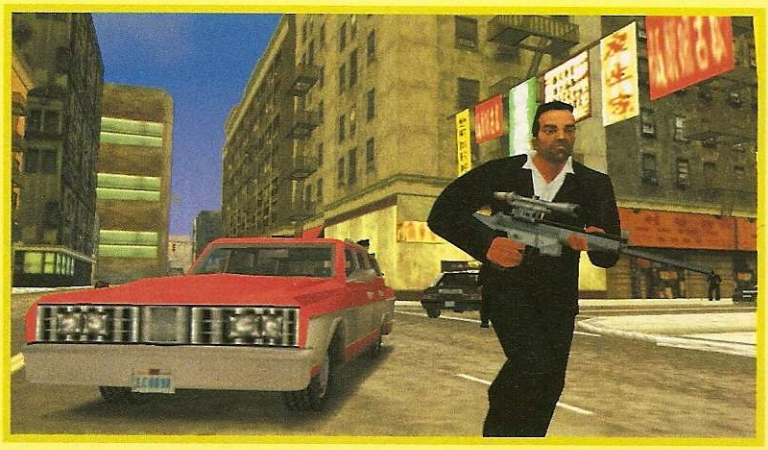
### PS2 PSP

### CRASH TAG TEAM RACING

**– Truques do cachorrão**

Na tela principal, segure L1 + R1 e pressione um dos comandos a seguir:

**Cabeça de galinha:** ✖, ●, ●, ■
**Carro quadradão:** ●, ●, ▲, ■
**Supervelocidade:** ●, ●, ▲, ▲
**Crash japonês:** ■, ●, ■, ●
**Piloto automático:** ✖, ●, ●, ✖



GTA: Liberty City Stories

## F

### PS1

### FATAL FURY: WILD AMBITION

**Use o modo Data:** para saber as informações secretas dos lutadores, vença todas as lutas no modo Arcade sem usar Continues.

**Use o Team Battle:** vença o Arcade usando o personagem Duck King. Faça isto sem perder nenhum round durante os combates.

**Roupa especial de Geese:** para escolher Geese usando uma roupa diferente, selecione-o e aperte ▲+●.

## G

### PS1

### GEX 3: DEEP COVER GECKO

**Menu especial:** pause o jogo, segure R2 e aperte ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓. Continue o game e pressione SELECT, para exibir uma lista de opções, que inclui seleção de fases, controle de som, coleções, entre outras coisas. Na versão européia do jogo, pause o game, segure L2 e aperte ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓. Não é possível salvar o título depois de trapacear.

**– Comandos da lagartixa**

Pause o jogo, selecione a opção *Exit*, segure L2 e entre com as seqüências de botões. Você ouvirá um som de confirmação.

**Invencibilidade:** ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓
**Frases engraçadas (aperte SELECT durante o game):** ↓, →, ←, ●, ↑, →
**Câmera 3D:** ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT

### PSP

### GTA: LIBERTY CITY STORIES

**A CIDADE É SUA**

Pressione os comandos a seguir durante o jogo:

**– Tommy Vercetti em ação**

**Cometer suicídio:** L, ↓, ←, R, ✖, ●, ↑, ▲
**Colete no máximo (barra azul):** L, R, ●, L, R, ✖, L, R
**Energia completa (barra vermelha):** L, R, ✖, L, R, ■, L, R
**Nunca procurado:** L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●
**Aumentar nível de perseguição:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R
**Roupas aleatórias de pedestres:** L, L, ←, L, L, →, ■, ▲

Galeria de armas 1:
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →
Galeria de armas 2:
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →
Galeria de armas 3:
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →
Carros brancos:
✖, ✖, R, ●, ●, L, ▲, ▲
– Personagens secundários
Motoristas agressivos: ■, ■, R, ✖, ✖, L, ●, ●
Garotas seguem o protagonista:
↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R
Pedestres atacam seu personagem:
L, L, R, L, L, R, ↑, ▲
Pedestres armados: R, R, L, R, R, L, →, ●
Pedestres revoltados: L, L, R, L, L, R, ←, ■
– Veículos fáceis
Tanque de guerra: L, L, ←, L, L, →, ▲, ●
Trashmaster: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L
– Veículos mutantes
Veículos cromados: ▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲
Carros pretos: ●, ●, R, ▲, ▲, L, ■, ■
Carros andam sobre a água:
●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L
Mudar o tamanho dos pneus da bike:
●, →, ✖, ↑, →, ✖, L, ■
Tração perfeita: L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ✖
– Mandando no tempo e no clima
Céu limpo: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R
Nublado: ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L, R
Tempo chuvoso: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R
Jogo lento: R, ▲, ✖, R, ■, ●, ←, →
Tempo ensolarado: L, L, ●, R, R, ■, ▲, ✖
Céu cinza: ↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L, R
– Outros truques
Todos os semáforos abertos:
▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖
Destruir todos os carros:
L, L, ←, L, L, →, ✖, ■
Mostrar os créditos do game:
L, R, L, R, ↑, ↓, L, R
250 mil em dinheiro: L, R, ▲, L, R, ●, L, R

# H

PS2

## HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

– Segredos do bruxo
Complete uma determinada coleção de cards para ganhar pontos ou desafios extras:
**Beasts Set:** 20 pontos para Grifinória
**Classical Beasts Set:** corrida extra com Rony
**Dragons Set:** corrida extra com Rony
**Giants Set:** 20 pontos para Grifinória
**Goblins Set:** 20 pontos para Grifinória
**Hags Set:** corrida extra com Hermione
**Quidditch Set:** corrida extra com Harry
**Vampires Set:** 20 pontos para Grifinória
**Witches Set:** corrida extra com Hermione
**Wizards Set:** corrida extra com Harry

Harry Potter

# I

PSP

## INFECTED

– Heróis infecciosos
**Personagens Bloodrayne e Papai Noel:** complete todas as missões do jogo.
**Bloodrayne diferente:** consiga ouro na missão 33.

# K

PS2

## KING KONG, PETER JACKSON'S

**Galeria de arte na raça:** detone o jogo.
**TRAPAÇAS DO GORILÃO**
No menu principal do game, entre em Option, depois em Bonus e segure L1 + R1. Em seguida, aperte ↓, ●, ↑, ■, ↓, ↓, ↑, ↑ e solte os botões de ombro. Agora, entre com um dos códigos abaixo no menu secreto que apareceu e divirta-se:
– Armas fáceis
**Machine Gun:** KKcapone
**Revólver:** KKtigun
**Shotgun:** KKsh0tgun
**Rifle Sniper:** KKsn1per

King Kong, Peter Jackson's

– Outros truques
**Todas as fases disponíveis:** KKst0ry
**999 de munição:** KK 999 mun
**Galeria de bônus completa:** KKmuseum
**Invencível:** 8wonder
**Spears ilimitados:** lance 1nf
**Tiro mortal:** GrosBras

# M

PS1

## MIKE TYSON BOXING

– Mordendo orelhas
Use as senhas abaixo no lugar do nome do seu lutador:
**Lutador Jimmy Flex e estágio Disco:** CLUBFUD
**John L. Sullivan e estágio Docks:** OLD MAN
**Lutador invisível:** GONE
**Modo cabecinha:** BINGY
**Modo cabeção:** BONGY
**Cabeça de furacão:** HURTS
**Cabeça e mãos gigantes:** STUPID
**Desativar todos os truques:** NORMAL
– Lutadores secretos
Para liberar alguns boxeadores na tela de seleção, vença o Showcase. Veja quais brutamontes são liberados para cada lutador que você detonar o modo.
**Fabian Van Hilten:** Chuck Wynalda

Infected

**Frank Zamboni:** Mike Tyson
**Jimmy Silk:** Rhy Yung
**Mick Oshea:** Christian Mutamba
**Patrice Demanger:** Rab McCab

# N

PS2

## NEED FOR SPEED MOST WANTED

**Corvette C6.R:** complete 100% do jogo.
– Voando alto
Pressione os comandos abaixo na tela principal do game (tela de Start):
**Extra Marker disponível na loja:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓
**Burger King Challenge liberado:**
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
**Castrol SYNTEC Ford GT liberado:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
**Porsche Cayman S no demo:**
L1, R1, R1, R1, →, ←, →, ↓
– Carangas na raça
Vença o líder de cada um dos eventos para liberar novas máquinas na tela de seleção:
**BMW GTR (versão de corrida):** líder 1
**Mercedes-Benz SLR McLaren:** líder 3
**Porsche Carrera GT:** líder 3
**Ford GT:** líder 4
**Lamborguini Murciélago:** líder 4
**Porsche 911 Turbo S:** líder 5
**Corvette C6:** líder 5
Dodge Viper SRT 10: **líder 6**
**Lamborguini Gallardo:** líder 6
**Aston Martin DB9:** líder 7
**Porsche 911 Carrera S:** líder 7
**Lotus Elise:** líder 8
**Mercedes-Benz CLK 500:** líder 8
**Mazda RX-7:** líder 9
**Subaru Impreza WRX STi:** líder 9
**Pontiac GTO:** líder 10
**Vauxhall Monaro VXR:** líder 10
**Porsche Cayman S:** líder 10
**Mercedes-Benz SL 500:** líder 11
**Mitsubishi Lancer Evolution VIII:** líder 11

Mike Tyson Boxing

**Mustang GT:** líder 12
**Mazda RX-8:** líder 12
**Cadillac CTS:** líder 12
**Renault Clio V6:** líder 13
**Toyota Supra:** líder 13
**Mitsubishi Eclipse:** líder 14
**Audi A4 3.2 FSI Quattro:** líder 14
**Audi A3 3.2 Quattro:** líder 15
**Audi TT 3.2 Quattro:** líder 15

# R

PS2

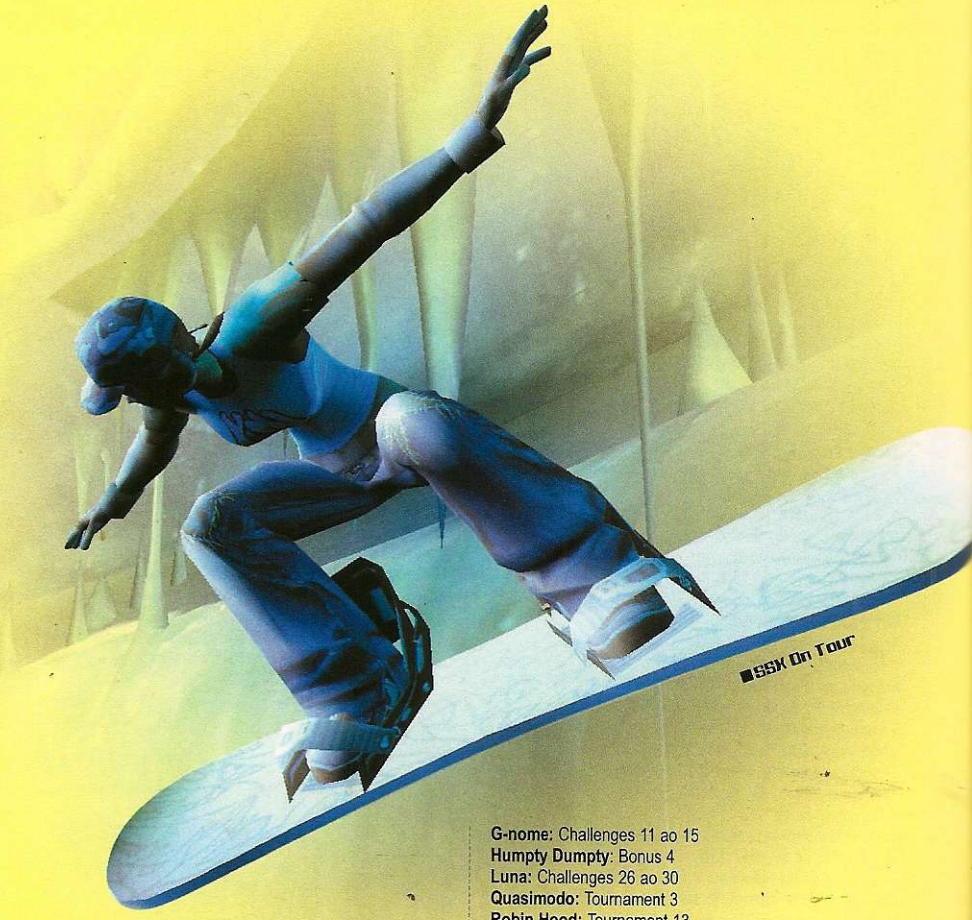
## RATCHET: DEADLOCKED

**Modo Exterminator:** basta completar o game uma vez.

**– Prêmios em cards**

Veja como liberar os cards secretos do game:

**Card Ace Harlight:** ganhe 400.000 Dread Points.
**Card Eviscerator:** consiga 100 Max Nanotech.
**Card Reactor:** compre todas as armas de versões Mega no modo Challenge.
**Card Shellshock:** compre todas as armas e Omega Mods.
**Card Vox:** consiga todas as habilidades.
**Card Vox's Pet:** complete todas as missões no nível mais difícil.


■SSX On Tour

# S

PS2

## SHREK SUPERSLAM

**– Códigos do ogro**

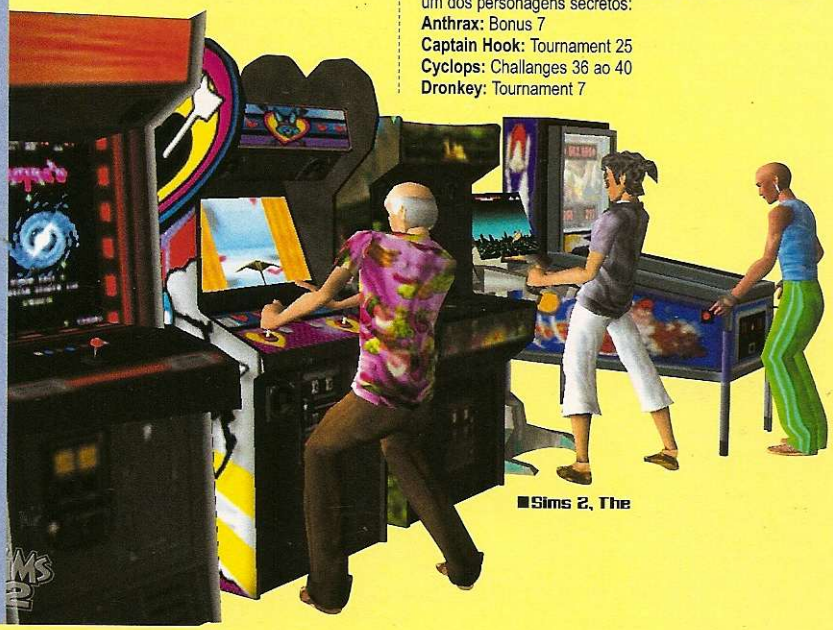
Aperte os comandos durante a tela principal do título:

**Todos os personagens:** ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ▲, ■, ●, ■, ■, ■, ↑, ↓, ←, →, L1, R1
**Todos os personagens e fases:** L1, R1, ■, ●
**Todas as medalhas e troféus:** R1, L1, ▲, ■
**Todas as histórias do modo Chapters:** ▲, ■, R1, ●
**Pizza 1:** ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ↓, ↓, L1, R1, ←, ←, ■, ■, L1, R1
**Pizza 2:** ●, ●, ■, ■, →, →, ←, ←, L1, L1
**Pizza 3:** ↓, ↓, →, ●, ↑, ▲, ←, ■, L1, L1
**Slammageddon:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ■, ■, L1, R1
**Modificar velocidade:** L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, ■, ●, ▲, ▲

**– Personagens secretos**

Veja quais torneios você deve detonar para liberar cada um dos personagens secretos:

**Anthrax:** Bonus 7
**Captain Hook:** Tournament 25
**Cyclops:** Challanges 36 ao 40
**Dronkey:** Tournament 7
**G-nome:** Challenges 11 ao 15
**Humpty Dumpty:** Bonus 4
**Luna:** Challenges 26 ao 30
**Quasimodo:** Tournament 3
**Robin Hood:** Tournament 13
**Wolf:** Tournament 20


■Sims 2, The

PS2

## SIMS 2, THE

Pause o jogo, pressione L1, R1, ↑, ✖, R2 para liberar um gnomo e depois entre com um dos comandos:

**Adiantar seis horas do relógio:** ●, ■, L1, ↑, ↓
**Ajustar-habilidades:** ▲, ●, ■, R2, ←
**Todas as roupas:** ■, R2, ↓, →, ■
**Todos os terrenos:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●
**9.999 em dinheiro:** R1, L1, R2, →, ←
**Todos os objetos:** L2, ●, ↓, ←, ↑
**Todas as receitas:** R2, ■, ↑, ↓, →, ✖

PS2

## SPARTAN: TOTAL WARRIOR

**Seleção de fases no Single Mission Replay:** escolha a opção Extras do menu principal e pressione ← 11 vezes, → 7 e aperte ■ somente uma.

PS2

## SSX ON TOUR

**100% T-Shirt:** consiga todas as medalhas vencendo os eventos.

**– Trapaças geladas**

Entre com os códigos na opção Cheats, que fica dentro de Extras:

**Todas as fases liberadas:** BACKSTAGEPASS
**Todas as roupas:** FLYTHREADS
**Todos os vídeos:** THEBIGPICTURE
**Dinheiro extra:** LOOTSNOOT
**Boost ilimitado:** ZOOMJUICE
**Manobras monstruosas:** JACKALOPESTYLE
**Bola de neve:** LETSPARTY
**Todos os personagens:** ROADIEROUNDUP
**Conrad:** BIGPARTYTIME

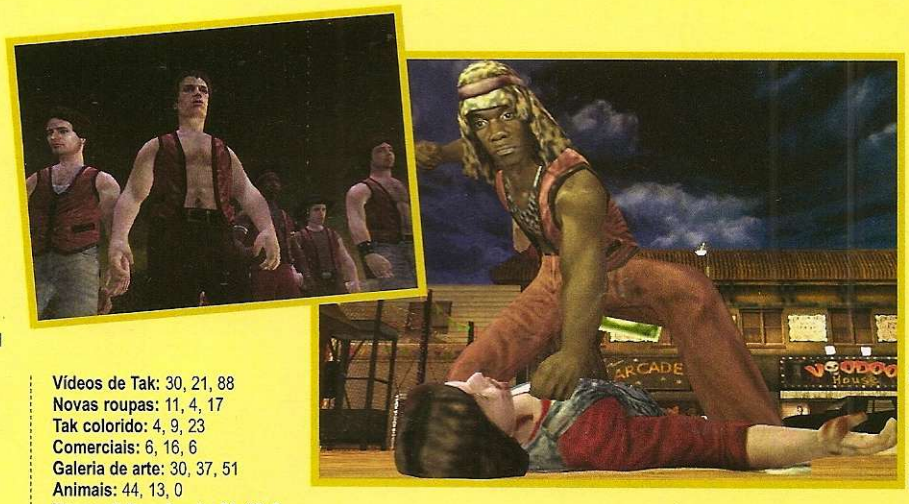
**Mitch Koobski:** MOREFUNTHANONE
**Nigel:** THREEISACROWD
**Ski Patrol:** FOURSOME

# T

PS2

## TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

**– Minigames e opções extras**
Vá para a opção Juju Potions, selecione a Universal Card e entre com os números de itens indicados abaixo (insetos, cristais e frutas, respectivamente):
**– Minigames**
**Balloon Head Showdown:** 48, 62, 19
**Barrel Blitz:** 1, 105, 81
**Catapult Chaos:** 103, 33, 20
**Chicken Tennis:** 202, 17, 203
**Chuckin' Chickens:** 18, 71, 50
**Dart Tomb Dogdem:** 83, 43, 142
**Flea Fly:** 22, 6, 17
**Frog Derby:** 281, 62, 149
**Music:** 14, 17, 7
**Glide Ride:** 131, 61, 179
**Gloomleaf Arena:** 68, 13, 8
**Krash:** 5, 41, 41
**Vine Climb:** 8, 1, 37
**Snowboard Air Time:** 233, 127, 204
**Increased Manna Magnet:** 3, 27, 31
**– Personagens secretos**
**JB:** 16, 19, 38
**Lok:** 2, 2, 5
**Tlaloc:** 99, 363, 2
**Herói do primeiro game:** 55, 171, 35
**– Outras opções extras**
**Vídeos de Tak:** 30, 21, 88
**Novas roupas:** 11, 4, 17
**Tak colorido:** 4, 9, 23
**Comerciais:** 6, 16, 6
**Galeria de arte:** 30, 37, 51
**Animais:** 44, 13, 0
**Novos efeitos visuais:** 31, 18, 2
**Efeitos especiais:** 4, 55, 36



■ Warriors, The

# W

PS2

## WARRIORS, THE

**Riffs vs. The Rogues:** vença o game e encare um combate inédito durante a tela de créditos.
**99 vidas no Armies of The Night:** pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → durante o minigame.
**CÓDIGOS DA GANGUE**
Pressione os botões durante o jogo:

**– Truques insanos**
**Energia ilimitada:** ↑, ▲, L3, SELECT, ✖, L2
**100% do game concluído:** L1, SELECT, ■, ↓, L2, →
**200 dólares, três Flashes e algumas garrafas:** R1, R2, L1, ✖, ↓, L1
**Completar a missão atual:** ↓, ■, ✖, SELECT, R1, ←
**Fúria ilimitada:** ■, ●, ▲, SELECT, ✖, ←
**Sprint infinito:** ↓, ■, ←, ✖, L1, SELECT
**Sem polícia:** ↑, SELECT, ✖, ▲, ▲, ■
**– Armas e Cia**
**Taco de beisebol:** ■, R2, ↓, ↓, L1, L1
**Taco de beisebol indestrutível:** L3, L3, ●, ↑, ●, SELECT
**Faca:** ↓, ↓, SELECT, ↑, ↑, L3
**Cano:** R2, ●, SELECT, ↑, L1, →
**Botas de aço:** R3, R2, R1, L3, L2, L1

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NDI
Desde 1992
▶ Venda e troca de consoles
▶ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▶ Conserto: 6 meses de garantia
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

# Conversor de códigos

## Use códigos de GameShark em outros acessórios e vice-versa. É só ter um PC

por Leandro Rodrigues

Quem já precisou de vida infinita, munição a rodo ou mesmo alguns itens extras para terminar um jogo sabe muito bem o valor do GameShark. O acessório, popular desde os tempos do PS1, é a salvação de quem precisa de uma ajudinha na hora do aperto.

Só que o mundo da trapaça, hoje, não se resume ao GameShark. Codebreaker, Xploder, Action Replay, todos estes acessórios são bem conhecidos da galera, mas, infelizmente, seus códigos não são compatíveis nem com o GameShark da MadCatz, nem entre si. E como nem sempre as fabricantes disponibilizam todos os códigos para os lançamentos mais recentes, cedo ou tarde aquela dica que você mais deseja aparece no sistema de trapaças que você não tem. Como comprar todos os tipos de GameShark que existem por aí não é uma opção viável, o jeito é apelar para uma trapaça mais forte: um programinha chamado Code Converter.

### CODE CONVERTER ALPHA 6.0

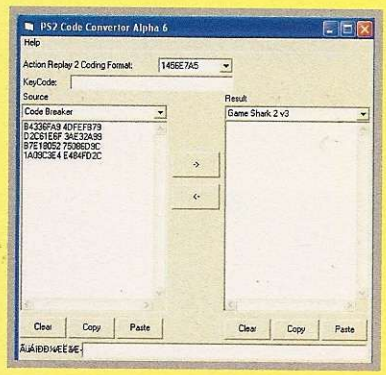
**Site Oficial:** http://www.fullcodes.com/

Este programa é a realização dos sonhos dos trapaceiros. Desenvolvido para PCs com Windows e ocupando cerca de 50 Kbytes, sua função é converter códigos entre os sistemas de trapaça mais populares do PS2: Action Replay, Code Breaker, Xploder e, claro, o Gameshark. O software é gratuito e pode ser baixado livremente do site oficial, mas, infelizmente, até o fechamento desta edição (dezembro/2005) ele ainda não suportava a versão mais atual do GameShark (4.0). A boa notícia, no entanto, é que desenvolvedor promete novas atualizações em breve. Se você ficou interessado, veja a seguir como fazer para aproveitar o melhor de todos os sistemas de trapaça sem estourar o bolso.

#### CONVERSÃO DE CÓDIGOS

**1** O primeiro passo é baixar o programa do site oficial. O arquivo roda direto. Basta descompactá-lo em seu PC na pasta que você preferir.

**2** Códigos de GameShark você encontra aqui na **Dicas & Truques**, mas se você quiser o de um outro acessório, é preciso entrar no site do seu produtor. Os links para as páginas de todos os sistemas estão relacionados no quadro à direita. Copie o código do site e cole-o no campo Source do programa, conforme mostrado na imagem abaixo.



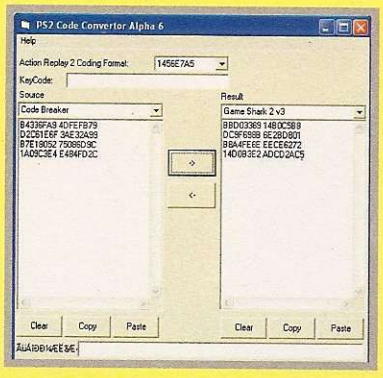

### Requisitos

**Para converter códigos entre o GameShark e seus concorrentes, é preciso ter, no mínimo:**

- PC com Windows;
- GameShark 2 até a versão 3 ou similar (veja a lista de acessórios compatíveis no próprio programa);
- Acesso à internet para baixar o programa e obter os códigos.

**3** O código, sozinho, é apenas uma seqüência de números sem sentido. Para que o programa saiba o que será convertido, abra a caixa de seleção do campo Source e escolha o acessório para o qual o código que você escolheu foi criado.

**4** Agora é hora de informar ao programa para qual sistema de trapaça ele deve converter o código. Escolha a versão de GameShark 2 que você tiver ou, caso o seu aparelho seja de outra marca, escolha a marca e a versão exatas. Clique no botão com a seta → e o código correto para o seu sistema de trapaça será gerado no campo Result, do lado direito do programa. Basta testá-lo no jogo.




#### AVISO IMPORTANTE

Fique esperto na hora de converter os códigos. A maioria das trapaças de GameShark e similares, além de um código específico para habilitar cada item, exige o uso de um código-mestre, que também muda de acordo com o sistema utilizado. Se o truque não funcionar, verifique no site onde você obteve o código se não há um código-mestre para habilitar todas as trapaças e converta-o também. Vale lembrar que nem a **Dicas & Truques para PlayStation** nem o responsável pelo programa garantem 100% de compatibilidade com todos os códigos, por isso, se a trapaça não rolar nem com o código-mestre, pode ser que o truque não seja compatível com o Code Converter.

### Onde conseguir códigos

**www.gameshark.com**

**www.xploder.net**

**www.cmgsccc.com**

**www.codejunkies.com**

# Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona!

**Já nas bancas!**

**Se preferir, compre pelo telefone (11) 3038-5050**
**ou no site www.europanet.com.br**

EDITORA EUROPA

Tamanho original: 17 x 11 cm

por Leandro Rodrigues

# Descanse a mente e curta superpoderes nos games com seu GameShark

## O

PS2

### 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
9842A1E0 78480157
2816ED40 01965B1F
2816ED78 F8AA7AF1
2816ED03 8BE87AF1
2807C476 78426965

**Energia infinita**
2816EDD0 8BE87AF1
2816ED0C 64E87A65

**Munição infinita**
280D4073 0C2BECF8

**Granadas infinitas**
280DB686 0C2BECF8

**Energia no máximo**
2816EDD8 6DB97AF1

**Lança-mísseis infinito**
283BCAD6 0CA57A65

**Todos os upgrades**
28B206A0 948C883E
28B20688 948C883E

**Colete infinito**
2816ED72 8BE87AF7
2816EDA1 64E87AF2

**Destrave todas as missões**
48B25EAF 0C927AF7
5963E5CC 0CA57A65

## B

PS2

### BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
983DB41E 78EA921C

**Energia infinita**
2816ED40 46A54A6A
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 64E87A65
282A7078 78426965

**Colete infinito**
2825FF8B 0CA57A65

**Destrave todas as armas**
086F5402 0CA57A56
186F54BB 0CA5AC56
486F5472 0CA37A56
1476EBC2 0CA57A65
186F5454 0CA5AC56

PS2

### BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
980CFC74 78A3FFFB

**Energia infinita**
284F7164 6F157AB1
284F71E5 845AE466
284F719C 40A57AD3

**Destravar todos os extras**
487E2E40 0CCA7A56
5963E5C2 0CA57A65

## C

PS2

### CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
9832BFF6 78C2571F

**Munição infinita**
280D5FB6 0CA57A65

**Destrave todas as missões**
2823FA88 0CA57ACB

PS2

### CONFLICT: GLOBAL TERROR

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
985801D4 78EAE1C8

**Energia infinita (Tropa)**
2816ED40 F8AA7AF1
2816EDD8 64AAAC7C
28077FB6 78426965

**Munição infinita**
2839BEF2 0CA57A65
2839BECF 0CA57A65

**Granadas infinitas**
2839EE37 0CA57A65

## D

PS2

### DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
9803EF22 78C946A8
2816ED40 01967AF2
2816EDD8 0C79690C
2816EDED 2E567A65
2816EDD0 40347A71
2816ED0C 833A7A6F
2816ED72 843A7A65
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 83497A54
2822179C 78426965

**Energia infinita (Jogador 1)**
0816CD40 0CA57A56

**Energia infinita (Jogador 2)**
0816CD3D 0CA57A56

**Todos os itens de suporte**
484F5CA9 0C227A56
519DE5C2 0CA57A65

**Todos os Z itens e itens de habilidades**
484FEF93 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484FEFE0 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484FEFFF 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484FEF74 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484FEF64 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484F5CA1 0C267A56
519DE5C2 0CA57A65
484F5C3A 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65
484F5C2D 0CC97A56
519DE5C2 0CA57A65

**Todos os tipos de itens de fusão**
284F5CF6 F8DF7A56
484F5CB6 0C367A56
519DE5C2 0CA57A65
484FFB03 0C267A56
519DE5C2 0CA57A65
484FFBAF 0C9B7A56
519DE5C2 0CA57A65
484FFBAE 0CFB7A56
519DE5C2 0CA57A65

**Todas as Dragonballs**
484FFBA9 0C9B7A56
5963E5C2 0CA57A65

**Todos os itens secretos**
484FFB7C 0CC07A56
5976E5C2 0CA57A65

## H

PS2

### HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código-mestre**
98382322 782240D1

**Feijões no máximo**
2816ED40 6F152C0E
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 6DAC7A65
282FB966 78426965

### O que é Gameshark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

**Dicas obrigatórias:**
- Todos os **códigos-mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- **Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames.** Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

### Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de se encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:

- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

**Barra de magia infinita**
282CE876 8BB97A51
282CE8E5 64B97A78

## I

PS2

### INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER, THE

(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
980BB3B6 78D05E28
**Energia infinita**
2839D9DE 0CA57A65
2839D957 A92D7A43
2839D9E6 682D7A01
2839D993 B1B97A65
**Super movimentos infinitos**
2839B366 0C1314F8

## M

PS2

### MADAGASCAR

(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
9837BD7C 7848ED34

■Need For Speed

**Vida infinita**
28690686 0CA57AD3
**Energia no máximo**
2869EDFB 0CA57AD3
**Destrave todas as fases**
28A1BDFF 0CA57A7B

PS2

### MATRIX: PATH OF NEO, THE

(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
982E0D37 7838D73E
**Libere todos os extras**
28074F6D 6515883E
28074F1E 6D1B7A65
28074FD4 F8AA7AF1
28074F62 6F157A56
**Energia infinita**
283EB265 8B2DE464
283EB2F2 642DE476

**Focus infinito**
283EF5A5 8B3AE419
283EF5AF 643AE4B6

## N

PS2

### NFS: MOST WANTED BLACK EDITION

(GameShark 2.4.0 ou superior)
**Código-mestre**
9853F0AF BB34162F
**Todos os campeonatos**
2816ED40 F7567AF2
2816EDED 6D2D7A6F
2816EDD0 F8AA7AF1
2816ED0C 0CC6EC72
2831639C 78426965

28310C40 FB2D7A6F
**Nitro infinito**
282C9466 46A5EC6A
**Speedbreaker infinito**
2823D762 0CA57A65
**Competições completadas**
2816EDD8 F7567A56

## S

PS2

### SHADOW THE HEDGEHOG

(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
9808D22D 78D031F9
**Vida infinita**
28813A6F 0CA57A4F
**Munição infinita**
28813A65 0CA5E485
**Argolas infinitas**
28813AF2 0CA5E485
**Tempo infinito**
287EA4E0 B1E87A65

PS2

### SOUL CALIBUR 3

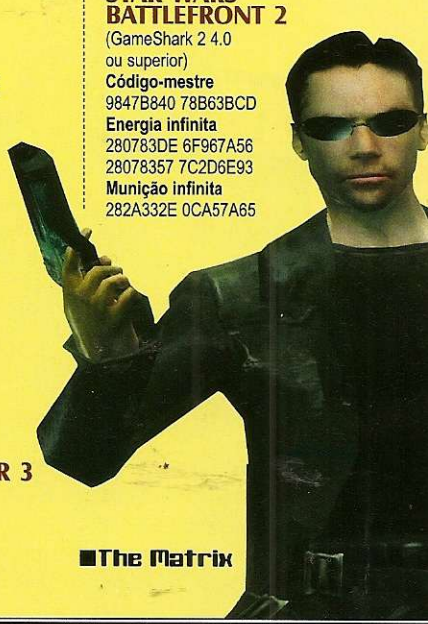
(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
9809213A 78A1E368

**Energia infinita (Jogador 1)**
28513EF7 4F637A65
**Energia infinita (Jogador 2)**
2857CE88 4F637A65
**Destrave tudo no jogo**
484A1EA1 024B7A56
FECA446D 0CA57A65

PS2

### STAR WARS BATTLEFRONT 2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
**Código-mestre**
9847B840 78B63BCD
**Energia infinita**
280783DE 6F967A56
28078357 7C2D6E93
**Munição infinita**
282A332E 0CA57A65



■The Matrix


ORIENTAL GAMES

Acessórios e Jogos para todos os Consoles

Aceitamos Cartões de Debito

Fone: (11) 3326-7191 ou 3228-1541 • Shopping Mundo Oriental

Rua Barão de Duprat, 323 - Loja Q 005 – Térreo – Centro – São Paulo – SP – CEP 01023-001

por Leandro Calçada

# Trapaça

**Quase dez anos antes do primeiro GameShark, já havia gente pensando em quem precisa de uma "mãozinha" nos games**

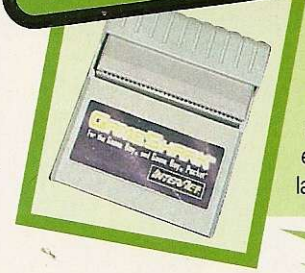
## O precursor

**Konami Game Master (MSX - 1986)**
Lançado pela mesma Konami de *Metal Gear* e *Winning Eleven*, este cartucho de trapaças primitivo funcionava em computadores MSX e permitia pular fases, adicionar vidas, alterar a velocidade do jogo e até salvar o seu progresso, algo impensável para a época. Bastava escolher as trapaças em um menu e ativá-las. O cartucho só funcionava com jogos da Konami.

## O pioneiro

**Game Genie (NES - 1990)**
Esse deu até processo. Criado pela britânica Codemasters e lançado nos EUA pelas empresas Camerica e Galoob, o primeiro cartucho de trapaças a usar um sistema de códigos gerou forte reação da Nintendo, que processou a Galoob por violação de direitos autorais. Segundo a fabricante do NES, o Game Genie violava os seus direitos por distorcer a experiência de jogo originalmente proposta. O aparelho era encaixado entre o cartucho e o console.

## O mais popular



**GameShark (PS1 - 1995)**
Fabricado pela Datel, o GameShark foi lançado primeiro na Europa como Action Replay, depois licenciado para os EUA, aí sim, com o nome GameShark. As primeiras versões eram conectadas na porta paralela do PS1 cinza (o modelo grandão), mas quando a Sony eliminou o conector dos modelos mais novos do console, o jeito foi lançar uma versão em CD, que deveria ser carregada antes do jogo.

## O desaparecido

**GameShark 2 (PS2 - 2000)**
Não confunda com as versões 2 e 3 do GameShark do PS1. O GameShark 2 só funciona no PS2 e, como seu primo antigo, também tem várias versões. A mais atual se chama GameShark 2 versão 4.0. Apesar de útil, o acessório é difícil de encontrar, pois a InterAct, à beira da falência, interrompeu sua produção em 2003, substituindo-o pelo Action Replay europeu. Em janeiro de 2004 o GameShark foi relançado pela MadCatz, mas ainda é raridade aqui no Brasil.

## Enquanto isso, há quatro anos...

Além de trazer cinco páginas recheadas de códigos para GameShark, a edição de terceiro aniversário da **Dicas & Truques para PlayStation nº 37** trouxe uma capa polêmica: tratava-se de *Project Zero*, o jogo de terror japonês que, depois de quase ser proibido nos EUA, foi lançado como *Fatal Frame*. Foram detonados *Mega Man X6*, do PS1, *Dead or Alive 2: Hardcore*, do PS2 e *Silent Hill 2*, também do PS2. Na promoção de aniversário, premiação recorde: foram seis PS2, três para as frases mais criativas e três para os melhores desenhos.

Chegou a Nº 3!*

第3弾、ついに完成！*

*Você encontra a revista Anime Invaders nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br*

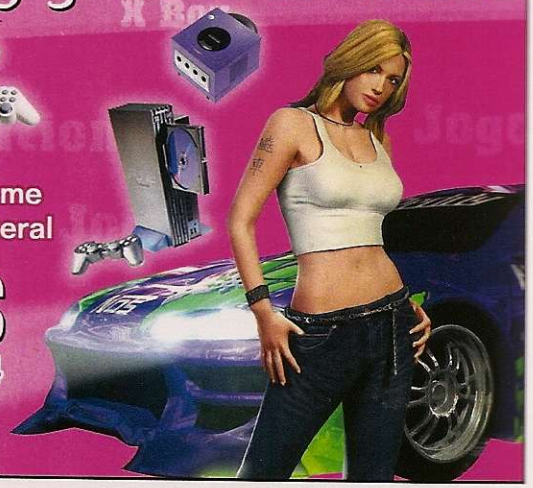
EDITORA EUROPA

# PLAY SHOP

**ANUNCIE AQUI!**

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
*publicidade@europanet.com.br*

## O prazer de jogar Vídeo Game



Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

**ZIZI GAMES**
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

## PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

**Aparelhos novos, jogos e acessórios para:**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
PARCELAMOS EM ATÉ 12X NO CHEQUE
*sujeito a aprovação do crédito
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br
R. Barão de Duprat, 323 - Térreo LJ TQ 17 - Centro - SP
CEP: 01023-001 - Shopping Mundo Oriental

produtos originais c/ garantia

## PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi
1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

## BIG GAMES

TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x
Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

## BRASILCURSOS.COM.BR

CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

## TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

*Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X*

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

## ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

# PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo


## Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GameCube · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

## Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

## Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

## Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

## Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

## CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

## V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

# MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

# H-lera

Games e Assistência Técnica

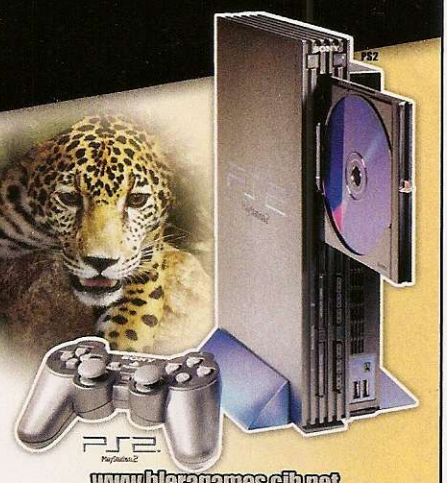
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

# TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

# Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP ( V-TEC )
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

# NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

# Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

# Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

# ELE

20 ANOS G A

# www.eletromil

## SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

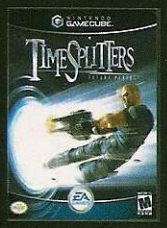
### >PS2<

PlayStation.2

### >XBox<

XBOX

### >GameCube<




GAMECUBE

### >GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

### >NINTENDO DS<

NINTENDO DS

### >PSP<

PSP

# TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

# games.com.br

**Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.**

## PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

## Promoção do mês

**Memory Card PS2 R$ 67,50**
**(estoque limitado)**

**Controle original do PS2**
**Por Apenas R$ 59,50**
**(estoque limitado)**

**R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP**
**H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H**
**Pabx: 011 - 3362-2306**

**Aceitamos Cartões:**

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

Curso de Games
Seja um profissional
na arte dos desafios!
Graduação
Tecnológica em:
Projeto e
Desenvolvimento
de Games
Mais informações:
www.unisa.br
Processo
Seletivo 2006
Inscrições Abertas!
unisa
Universidade
de Santo Amaro
0800 1717 96